

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第6号 通巻第25号

eb! enterbrain

ARCADIA

月刊アルカディア 6月号
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

新作速報
F-ZERO AC（仮）
SOUL CALIBUR Ⅱ
rage of the Dragons

総力特集
GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

特別企画
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002

湾岸ミッドナイトR vs. 頭文字D Arcade Stage

pop'n music☆
アーティスト大集合!ライブリポート

徹底攻略
怒首領蜂大往生
METAL SLUG 4
バーチャファイター4

2002 No.025
6 JUNE
650 yen


THE MAZE OF THE KINGS
TM
ザ メイズ オブ ザ キングス
目指せ!!世界最後の秘宝!!
NAOMI

世界最後の秘宝を探して大アドベンチャー!!

トレジャー・ハンターとなってピラミッドなどを探検する、2人で楽しいシューティングゲーム!

世界最後の秘宝が眠るピラミッド••。
••そこは足を踏み入れるたびに、
毎回ルートが変わるダンジョンだった••。
魔法の杖を手にとった、トレジャーハンターの2人。
宝を守る番人たち、そして数々の罠に飛び込み、
見事に宝を取る事ができるか?
新感覚のアドベンチャー・シューティングゲームがここに登場!









～魔法の杖で宝の番人の攻撃および罠をくぐりぬけ、世界最後の秘宝をもとめて冒険していきます～



ゲーム開始時に、
『魔法の杖』と『装備』を選択!
選んだ杖や装備によって、威力や効果などが違うぞ!

FIRE	SPARK	LIGHT
4発/パワー大	6発/パワー中	8発/パワー小



魔法の杖で宝を守る番人たちを蹴散らせ!!



2人プレイではパートナーと装備や杖が交換可能!
ライフを分かち合って迷宮のさらなる奥へ進もう。

ランダム・マップ・システムで、プレイするたびに未知のダンジョンが楽しめる!!

SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14　電話 03(5737)7539(国内販売部)



怒りの拳が悪を絶つ！
遂に登場！ネオジオ最新作
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」
邪悪な教団に支配された街「サンシャインシティ」を舞台に、
龍のパワーを受け継ぐ者達が、2対2のタッグマッチで壮絶な闘いを繰り広げる！
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」、いよいよ今春アーケードに登場予定！
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
rage of the dragons
TM
©EVOGA ENTERTAINMENT
◆画面はすべて開発中のものです。
仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。
今世紀も、メタスラが熱い！
シリーズ最新作「メタルスラッグ4」、ネオジオロムに登場!!
ネオジオ専用ロムカセット 6月13日発売予定／予価39,800円（税別）
©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD. 2002 ©PLAYMORE 2002
※「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。※「メタルスラッグ4」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.が開発したものです。
メタルスラッグ4
METAL SLUG 4
TM
開発元 MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.／有限会社ノイズファクトリー
今後も続々と登場予定！ネオジオMVSのラインナップ!!
新・豪血寺一族（仮）・KOF2002（仮）・SNKvsCAPCOM（仮）
NEO GEO
PLAYMORE
◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。
©ATLUS 1993,1994,1997,2002 ©EOLITH CO.,LTD 2002 ©PLAYMORE 2002 ©CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE 2002
販売元
株式会社 サンアミューズメント
〒664-0842 兵庫県伊丹市森本8-71
SUN


Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
決着はドリキャスでつけようぜ!!
待望の完全移植、ここに実現！KOF2000、ドリームキャストに登場！
©PLAYMORE
THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
TM
Dreamcast
この夏発売予定
餓狼MARK OF THE WOLVES
5月23日発売予定/価格2,800円（税別）
©PLAYMORE
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition
5月23日発売予定/価格2,800円（税別）
©PLAYMORE
餓狼MOW&月華ファイナルも、5月23日ベスト版で再び登場!!
PLAYMORE
www.playmore.co.jp
◆「THE KING OF FIGHTERS」「餓狼伝説」「月華の剣士」は株式会社プレイモアの登録商標です。
プレイモアは、これからも話題のタイトルをリリース予定! 乞う、ご期待ください!!
株式会社プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町15番11号 江坂石周ビル

FB ファミ通文庫4月の新刊 発売中 FB

Famitsu Bunko

春のニューラインナップ目白押し!!

ついに登場！　あの『BLOODLINK』シリーズ外伝。



山下 卓&HACCANコンビが贈るピュアストーリー。

ふたり days of Broken Blood

著者／山下 卓
イラスト／HACCAN
定価 本体640円＋税

神牌演義(シェンパイエンギ)②　お台場は燃えているか



著者／吉岡　平
イラスト／壱河きづく
定価 本体640円＋税

ラジオドラマ 絶賛放送中!!

チキチキのわ～る烈風伝!! ①　ショットガンマリッジ

ほんのりえっちと笑いが満載、コミカルアクション新登場！

著者／嬉野秋彦
イラスト／せた のりやす
定価 本体640円＋税



メモリーズオフセカンド ～Dear Friend～



Springフェア 開催中

SPECIAL STORY

著者／日暮茶坊
イラスト／松尾ゆきひろ＋中里壮志(KID)ほか
定価 本体640円＋税

式神の城 ～O.V.E.R.S.ver0.81～

著者／海法紀光
イラスト／園田未来(アルファ・システム)
定価 本体640円＋税



SPECIAL STORY



ダークアクションファンタジー第2弾！

復讐者の残影　ストラグルフィールド

著者／榊　一郎
イラスト／騎羅
定価 本体660円＋税

マリー☆エリー☆リリー ～3人のアトリエ～

著者／工藤　治
イラスト／ガスト＋笛吹りな
定価 本体640円＋税



SPECIAL STORY

●表示価格は本体価格です。●本製品は、書店・店頭でお買い求めください。　●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキー イーシー　電話(03)5351-8202　●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合は➡http://www.famitsu.com/

発行：株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　営業局　電話 (03) 5433-7850(営業局)
http://www.enterbrain.co.jp/

ARCADIA

CONTENTS

6

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.June

http://www.arcadiamagazine.com/



ギルティギア XX
Illustration by (有)ビーコック（原画／吉田 大輔　仕上げ／山口 友彰）
©2002 Sammy CO.,LTD.
©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



付録B2判ポスター
太鼓の達人3
Illustration by 横尾
©NAMCO LIMITED



SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）



F-ZERO in AC（アーケード）

～F-ZERO AC（仮称）＋ F-ZERO GC（仮称）produce by Amusement Vision～

まさか、任天堂のタイトルがアーケードに戻ってくる日が来るとは！　しかも、その開発を担当するのが、コンシューマ業界ではいわばライバル関係だったセガの、開発スタジオであるアミューズメントヴィジョン！　常に新しい事にチャレンジを続ける名越氏は、この任天堂のビッグタイトルを、どう仕上げてくれるのだろうか？

エイは『AC』。企画的にデータ連動をするときには、コアをやっぱり考えるべきですよね。コアをどっちに置くかといったら、家庭用。もちろん、業務用には業務用で何らかの価値を持たす。その価値って何ですか？　と言われると、今は言えないんですけど（笑）。

——家庭を中心にした遊びの延長線上に、それをより膨らます形でアーケードがからんでくるような？

名越　その方が自然だと思っています。もともと家庭用出身のゲームですからね。コアはやっぱり家庭用でしょう。

——メモリーカードの活用はどのように考えているんですか？

名越　今回あえて、メモリーカード59と断言しちゃってますが、GBアドバンスがあると、やれることが多過ぎちゃって、ごちゃごちゃにならないかなって。現に、没ってしまったんですけど、最初の段階では（アドバンスも含めた）3バージョンの企画が存在したんですよ。ただ、僕らにはアドバンスの経験は無い。やればできるんでしょうけど、それをゼロからやった時の負担も含めていろいろ協議した結果、あきらめましょうと。無いと面白くないかというと、そんなことはないので。冗談で、32桁のパスワードが出ますとかリリースに書こうかと思ったんだけど（笑）。

——（笑）ビジュアルメモリーと、今回のメモリーカード59の活かし方では、違いはあるのでしょうか？

名越　ええ。これは宮本さんにも直接言ったんです、実は。キャリーする時に何か作りましょうよ、と。パチンと入れて首からぶらさげる物でもいいし、キーホルダーでもいい。（メモリーカードが）ちっちゃいからといって、必ず運んでもらえるとは限らない。連れていけるようにしてあげるところまでは、今回はいつもより強めに考えていきたいので、いずれ相談しますという話はしたんです。

——それは、ビジュアルメモリーでの反省点も活かして？

名越　そうです。なんか、ちょっとバカっぽいのも作ってみたい気はしますよね。帽子にカチっとはまるとか……雨降ったら大変（笑）。腕時計かなと思ったら、59が付いてたり。そういうのがやってみたいですね。

——実は、ファルコンも着けているみたいな。

名越　なるほど、そこは大事かもしれないですね。キャラが着けてるものを持ちたくなるっていうのは。それは頂きかも。

——以前におっしゃられていたように、ライフスタイルに組み込んだ形での提示をしたいのですか？

名越　そうですね。それが一番理想なんですよ。持つこと自体のイメージ戦略も含めてね。例えば今、何を考えているかというと、そういうCMがあるといいなぁ、みたいな。サラリーマンの靴のカカトがパカっと開くとメモリーカードが出てきて、ゲーセンで差して……とか。みんな持ってるよみたいな、そういうCMができたらいいなと、ふと頭の中で考えているんだけど。

スタッフ　家庭用タイトルを開発するようになって、宣伝の仕方とかユーザーに届くものっていう事を、すごく意識するようになりましたよね。

名越　セガ全体的にも、いい傾向だとは思うんだけど、あるんですよね。寿司屋のガンコなオヤジみたいに「ウチはこれしか置いてないんだ！」という感覚が。それが、言われたネタは仕入れとかなくちゃいけないんかなと、ちょっとオヤジも丸くなって……。

——柔軟性が出てきた。

名越　ええ、それで喜ばれる寿司屋になろうと、そんな気はしますね。作り手として、そのネタを握る時の愛情とか、美味しいモノを目指す事は変わりなくて。フレキシブルな対応や感覚を追加して、以前のセガよりも少し良くなってきたかな。そうなっていかなきゃいけないと思いますけどね。

——話は変わりまして、筐体はどのようなものになるのでしょう？

名越　発表会で、業務用タイトルプロデュースの担当が「せっかくやるんだから、らしい物をド～ンと作りたいですよね」みたいなことを言ってました。なので、むしろ僕の方が期待しています。

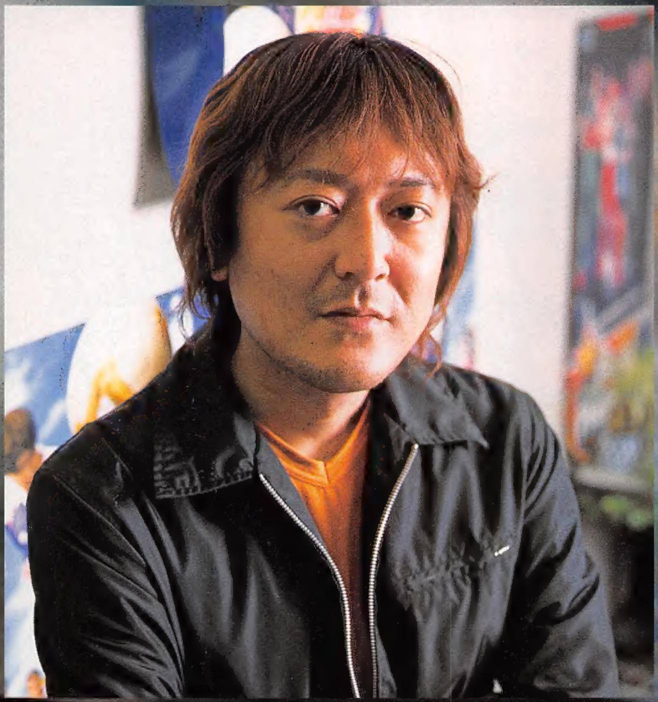
——今までのレースゲームは、4輪の堅い動きの物ばかりだったのですが、今回、浮遊感を持つ作品ということで、変わった筐体が出るのではないかという期待感もあるのですが。

名越　『アフターバーナー』のころみたいな？

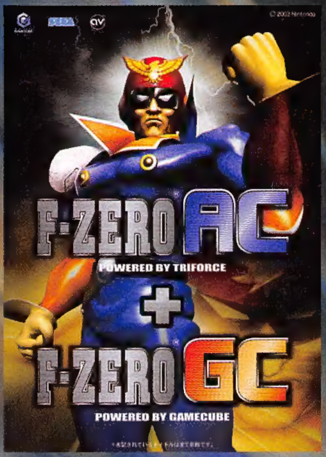
——そうですね。

名越　いいですよね（笑）。いやいや、アイデアを出せと言われたら死ぬほど出るんですよ。僕も提案はするつもりだし、結果的にどういう形で出てくるかは僕も楽しみだし。稼働して、駆動系を強化する筐体っていうのは、どのタイトルでもやっていいというわけではないじゃないですか？　数少ないチャンスだとも思うので、積極的に主張をしていこうとは思っています。業務用には、家庭用では得られない快感があるべきですから。

収録：2002.4.4/アミューズメントヴィジョンにて　敬称略



Toshihiro Nagoshi
名越 稔洋
株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役。代表作に『スパイクアウト』『モンキーボール』『デイトナUSA』など多数。



編集部の予想　メモリーカード

従来の『F-ZERO』にはマシンセッティングが無い。とするとGC・AC間で持ち運びできるデータとは何か？　まず思い付くのは、ボディカラーや性能を自由に設定できるオリジナル機体の登場。『VF4』や『VO4』のように、ACでの戦績によって、新たなパーツを入手したりもできるのかも。GCを持っていないプレイヤーへの救済処置も期待したい。

編集部の予想　筐体

現在のところ全くの不明だが、トライフォースの登場を印象付ける意味でも、何らかの専用筐体が用意されることは確実と思われる。音速を超える「戦闘機に近い」感覚のマシンであり、起伏の激しいコースやコースアウト時の落下などの再現からしても、従来のドライブゲームのような平面だけでなく、上下方向の動きも加えた筐体が出てくるのでは？

任天堂の作品とセガの作品

――まず、御社で『F-ZERO』を制作する事になった経緯をお聞かせ下さい。

名越　トライフォース基板を作った時点で、セガがタイトルを提供することは決定していました。でも、当たり前のものじゃつまらないし、新しさを予感させるものにしたいよねと話していて……。「もうドライブを作らないの？」と訊かれたので、「何か思い付けばやろうと思ってます」と答えたんです。任天堂さんは、僕が『F-ZERO』をいろんな文章の中で作例として挙げていた事を知っていて下さいまして。それなら、『F-ZERO』をリリースしてみたら、きっと面白いものが出来るのではないかと。そこからスタートまでは早かったですね。

――では、今回はトライフォースという入れ物（ハード）が先にあって、何を入れるかを決めていったのですか？

名越　ええ。いままでセガは、ハードをタイトルのために作ってきたところがあるんですよ。だから、そういう意味では僕も初めての体験かな？

――まだ、開発は始まったばかり、という段階でしょうか？

名越　そうですね。企画の雛形は任天堂さんにだいたいOKをもらったんですよ。先月の発表会でもチラっと言ったんですが、ハードが進化したんだから、内容も進化しないといけない。だけど、方向性はしっかり見定めましょうと。絵的な事や技術的な事はもちろんですけど、『F-ZERO』感というものって、やっぱり独特なんです。もう、プロトタイプの画面は出来ていますが、それを踏み外してはいないと満足してます。もちろん、セガならではのオリジナリティも欲しいですよ。それはあきらめては絶対いないです。業務用で出すものは特に、自分のプライドもあるし。ユーザーに対する安心感も含めて、健全な形でお届けしたいですね。

――任天堂とAVの、作業分担は、どうなっているのでしょう。

名越　企画制作がウチですね。ある程度形が整ってくると、任天堂さんに監修を受ける流れです。

――今のところ、両社で意見の相違などはありませんか？

名越　どちらかっていうと、結構好き勝手やらしてもらってます。最初はちょっと心配したんですよ。完全に任天堂さんがハンドリングされるんだったら、任天堂さんが制作した方が絶対いいし、僕らをパートナーに選んでくれた以上は、僕らもスタジオのパワーを発揮できる場所が欲しい。その押し引きがポイントになるかなと思ってたんだけど、「企画制作がそちらであるからには、基本はそちらで」と、逆に言ってもらえたので。「じゃあ頑張ります」と（笑）。

――今回発表されたイラスト（ページ上に掲載）は、AV制作ですか？

名越　そうです。こちらでモデルを上げて……。車が出てないんですけど（笑）。

スタッフ　言っちゃダメです！　気付かなかったかもしれないんだから（笑）。

名越　気付くよ（笑）。でも、ファルコンというキャラクターが（ゲームイメージとして）象徴化されているっていうのは、強いなって思うんですよね。セガって、正直そういうタイトルを持ってないので。『デイトナ』にせよ『セガラリー』にせよ、誰が乗ってるか、なんて設定は一つも無いし、僕も知らないしね（笑）。

――そうですね（笑）。

名越　むしろセガには、主人公はプレイヤーであるっていう文化が若干あったんですよ。それを、無機質だと言う人もいる。でも僕は、その自由さだとか、押しつけの無さというのは、嫌いじゃなかったんですよね。自分がドラマを作って、自分が主人公になるっていう感覚が。今回は全く逆で、まず「ファルコンとは？」みたいなところから考えていたりします。こういうふうにキャラクターが露骨に出てるものって、いままでは一度も無かったので、新鮮でしたね。

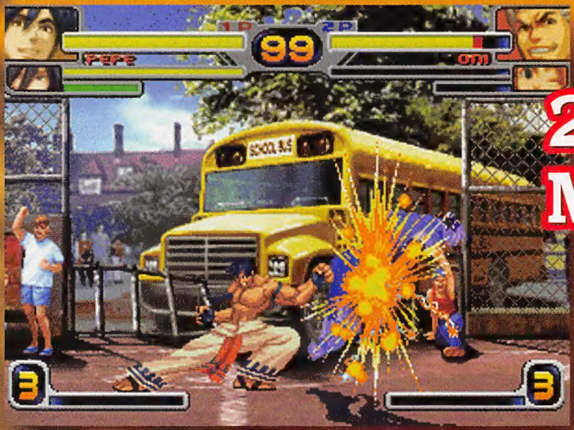
――メカデザインもAVでされているのですか。

名越　全部そうです。お見せできなくて残念ですが（ファルコンの）全身像もなかなかいいですよ。ほかのキャラクターも、ウチらのテイストで、こうした方がもっとかっこいいんじゃないかと思うところは、結構遠慮無しにアレンジしてます。オリジナルの魅力をさらに引き出していけるような、ボクらなりのカラーを付けていけたらいいなぁ、と思います。

アーケードで『F-ZERO』はどう変わる？

――AC版とGC版を二つとも制作されますが、この二つのタイトルには違いはあるのでしょうか？

名越　それは、企画の内容を話さなきゃいけなくなるので、ちょっと説明が難しいんですよ。先月の発表会であえて、僕はホーム＆アウェイと言ったんですけど、ホームは『GC』なんですよね。で、アウ



2D格闘の超新星、MVSで登場!!

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ

Rage of the Dragons™

プレイモアから、アーケード界久々の完全新作となる2D格闘が登場。記念すべきその作品の名は、『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』!!　果たして、どんな戦いを繰り広げるのだろうか？

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
■メーカー：開発・ノイズファクトリー／エボガエンタテイメント
販売・サンアミューズメント　発売・プレイモア
■ジャンル：2Dタッグ格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働時期：2002年5月末予定
■使用基板：MVS

Text：パチ





四つのゲージが戦いの中心か？

まず、キャラ選択画面を見ると登場キャラは14人で、ゲーム画面から2on2のタッグバトルということが分かるだろう。キャラクターの格闘スタイルが非常に個性的で戦法が予想しづらく、「実際はどのように戦うのか？」と、非常に気になるところが多い。

次に注目すべきは、戦闘画面にある四つのゲージだ。上から二つは体力ゲージ。演出が派手な技があるところを見ると、画面下部のゲージは超必殺技を使用するのに必要なものと予想できる。では、緑色のゲージは？　戦いの核となり得るものかもしれない……。詳細は次号まで待っていてくれ！

最強の座を欲した14匹の龍(ドラゴン)たち!



ぺぺ
PEPE

名　前：ホセ・ロドリゲス
年　齢：19
誕生日：9月11日
国　籍：メキシコ
FIGHTING STYLE：
アステカ式格闘技



ソニア
SONIA

名　前：ソニア・ロマネンコ
年　齢：22
誕生日：1月1日
国　籍：ロシア
FIGHTING STYLE：
アサシン＋サンボ



アニー
ANNIE

名　前：アニー・ムラカミ
年　齢：16
誕生日：12月19日
国　籍：日本
FIGHTING STYLE：
サイコパワー



プパ
PUPA

名　前：プパ・サルゲイロ
年　齢：17
誕生日：10月18日
国　籍：ブラジル
FIGHTING STYLE：
カポエラ



ラデル
RADEL

名　前：ラデル
年　齢：26
誕生日：7月8日
国　籍：ヨーロッパ系
FIGHTING STYLE：
古代狩猟



ジミー　JIMMY

名　前：ジェームス・ルイス
年　齢：24
誕生日：10月8日
国　籍：アメリカ
身　長：1.83m
体　重：83kg
血液型：A
FIGHTING STYLE：龍髄拳＋ストリートファイト
好きなもの：強い対戦相手
好きな食べ物：パスタ、ビール
好きなスポーツ：ストリートファイト
貴重品：コート
嫌いなもの：顔の傷、負けること

戦いは2on2! 協力がカギを握る!!



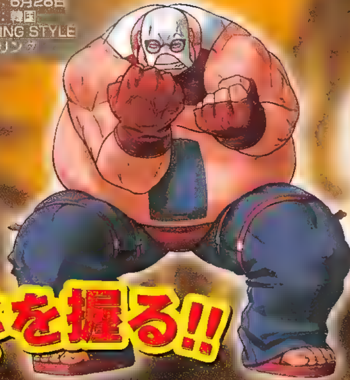
カサンドラ CASSANDRA

名　前：カサンドラ
年　齢：20
誕生日：不明
国　籍：不明（日系人）
FIGHTING STYLE：
天使のエネルギー



オニ ONI

名　前：オニ
年　齢：[illegible]
誕生日：不明
国　籍：不明（[illegible]）
FIGHTING STYLE：
プレデター



カン・ジャエモ

名　前：カン・ジャエモ
年　齢：35
誕生日：6月28日
国　籍：韓国
FIGHTING STYLE：
レスリング



リン LYNN

名　前：リン・ベーカー
年　齢：18
誕生日：8月23日
国　籍：アメリカ
身　長：1.67m
体　重：50Kg／スリーサイズ：B83　W58　H84
血液型：O
FIGHTING STYLE：龍髄拳+太極拳
好きなもの：映画鑑賞、テレビゲーム
好きな食べ物：アイスクリーム
好きなスポーツ：バレーボール
貴重品：ルーズソックス
嫌いなもの：爬虫類



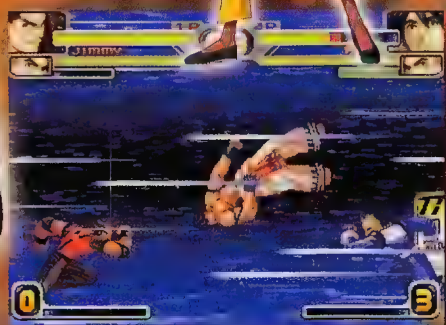
ミスタージョーンズ MR. JONES

名　前：[illegible]
年　齢：34
誕生日：2月14日
国　籍：アメリカ
FIGHTING STYLE：
[illegible]



ビリー BILLY

名　前：ウィリアム・ルイス
年　齢：22
誕生日：11月6日
国　籍：アメリカ
身　長：1.80m
体　重：79Kg
血液型：A
FIGHTING STYLE：龍髄拳+我流
好きなもの：スピードの出る車、鍛錬
好きな食べ物：中華料理、ハンバーガー
好きなスポーツ：バスケットボール
貴重品：最初に購入した車
嫌いなもの：不正





合体攻撃の存在を確認!!　その効果は？

左の画面写真に注目。左からジミー、右からビリーが攻撃しているところから、パートナーとの同時攻撃の存在を確認できる。キャラクターのプロフィールには何かしらの共通点が見受けられるので、専用のパートナー同士で攻撃が変化するのだろうか？



アリス ALICE

名　前：[illegible]
年　齢：[illegible]
誕生日：[illegible]
国　籍：イギリス
FIGHTING STYLE：
[illegible]



エリアス ELIAS

名　前：エリアス・パトリック
年　齢：42
誕生日：10月13日
国　籍：アイルランド
FIGHTING STYLE：
[illegible]

熱き闘いは間近！ 準備はいいか!?



前作「GGX」から約1年10カ月……、ついに「GGXX」が姿を現す。新システム、新キャラを加え、闘いはより激しさを増している。はやる気持ちを抑え、まずは知識をむさぼろう。

Text：パチ

Impression

[illegible]が楽しい!! サイクバーストも使いこなせると面白いよ（パチ）／やってビックリ!!（ラオウ）／2D格ゲーって結構面白いんですね（ハメコ。）／今年も熱く萌えそうです（ケンちゃん）／爽快感がアップし過ぎでたまらんの（MVP）／連続技＆連係マニア垂涎!!（OYZ）

※文中では以下の略称を使用しています
ガトリングコンビネーション→ガトリング
ダストアタック→ダスト
ロマンキャンセル→ロマキャン
フォルトレスディフェンス→フォルトレス
デッドアングルアタック→デッドアングル

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2002年5月中旬予定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

『GGX』から受け継がれたシステム

前作から継承されたシステム群。すべてを一気に理解するのは難しいので、まずは基本システムから覚えよう。なお、空中投げは新要素だが投げに分類している。また、変更が加えられたダウン追い打ちは新システムにて解説するぞ。

基本システム
- 2段ジャンプ／ハイジャンプ
- ダッシュ／バックステップ
- 通常投げ／空中投げ
- ガード／空中ガード
- ガトリングコンビネーション
- テンションゲージシステム
- 挑発／敬意
- 覚醒必殺技

▶▶▶P13

応用システム
- ダウン復帰
- ダストアタック
- 足払い
- ロマンキャンセル
- ジャンプキャンセル
- フォルトレスディフェンス
- デッドアングルアタック

▶▶▶P14～15

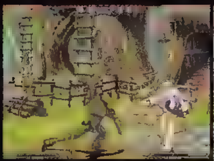
＋α的システム
- 直前ガード
- カウンターヒット
- 相殺
- ガードバランス

▶▶▶P14～15下

闘いはさらに進化！『GGXX』新システム

「GGXX」で加わった新システム群。扱いが難しいので、ゲームに慣れるまでは知識としてだけ覚えておこう。

- サイクバースト
- ダウン追い打ち
- よろけ



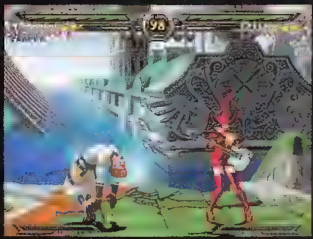


▶▶▶P16

基本操作

本作の操作系統は、前作のそれにダストボタンを加えた「1レバー＋5ボタン」。最初は戸惑うかもしれないが、プレイしていくうちになじんでくるはず。

次ページからは、各システムを基本（初級）、応用（中級）、＋α（上級）、新システムに分け、みっちり解説していくぞ。



レバー＆ボタン配置

キック：しゃがみKは全キャラ共通で立ちガード不能の下段攻撃。➡＋Kを持つキャラも居る。

スラッシュ（斬り）：バランスが取れた斬り攻撃。立ちSは、相手との間合いによって技が変化。

ハイスラッシュ（大斬り）：リーチと威力に優れた大振りの斬り。全キャラが➡＋HSを持つ。



パンチ：リーチは短いがスキの小さい攻撃が多い。全キャラが持つ➡＋Pは、一部を除き対空として機能する。

ダスト：立ちDで中段のダスト、しゃがみDで下段の足払いを出せる。ジャンプ中Dは特殊な攻撃が多い。

画面表示について：本作はシステムが豊富で、画面表示から得られる情報も多いため、最初は混乱するかもしれない。画面のどこを気にして見るか、ということも重要な要素の一つといえる。最初は体力ゲージを見るようにし、慣れてきたらテンションゲージ、最後にガードバランスゲージ、BURSTゲージを見ていこう。一つずつ、確実に覚えることが大事ですよ。

基本システム

移動系システム

ダッシュ／→→
バックステップ／←←
二段ジャンプ／
ジャンプ中に↖or↑or↗
ハイジャンプ／↓↑

ダッシュ、バックステップは、キャラごとに細かな差はあるが、基本的に通常の前進、後退よりも素早く移動する。また、空中でも行なえるぞ。

ジャンプは前方、垂直、後方と3種類あり、全キャラ2段ジャンプが可能。ハイジャンプは、その後に制約こそあるが、ジャンプより高い軌道で跳ぶ。



ハイジャンプ中は2（3）段ジャンプが行なえないので注意しよう。



ダッシュ中の行動を起こすと慣性が付く。ジャンプの軌道や連続技に影響するぞ。



バックステップは開始からしばらく無敵。間合いを離したり攻撃を避けるのに役立つ。

ガトリングコンビネーション

特定の順番でボタンを押す

特定の順番で攻撃ボタンを押すことにより、流れるように通常技を繰り出すシステム。地上攻撃、ジャンプ攻撃の両方に対応している。出せるルート（キャラによって異なる）はキャラ攻略ページに記載してあるので参照してほしい。



どのキャラも、PやKがガトリングの始動に使いやすい。この後Sを押すと



スキ無く次の技に移行できる。先行入力が効くので、ボタン連打でもつながるぞ

テンションゲージシステム

●アクティブプレイ
前に歩く
ダッシュ
空中ダッシュ
前方ジャンプ
攻撃を当てる
etc.

●ネガティブプレイ
後ろに歩く
バックステップ
空中バックステップ
後方ジャンプ
一定時間以上相手に攻撃を当てない
etc.

テンションゲージとは画面下部にあるゲージを指し、これがたまると「覚醒必殺技」をはじめとした多くのシステムが使用可能となる。ゲージは毎ラウンドゼロの状態で始まり、左記のアクティブプレイによってたまっていく。逆にネガティブプレイばかりを行なっていると、DANGERの警告表示が現れ、それでもネガティブプレイを続けるとネガティブペナルティが発動し、ゲージがゼロになる。



本作では、バックステップを数回行なっただけでDANGERの表示が出てしまう。



スタートボタンで出せる挑発は、相手のテンションゲージを増加させてしまう。

ガード／空中ガード

立ち ←　しゃがみ ↙
空中 ↙or←or↖

ガードは地上の立ち、しゃがみ、そして空中の3種類。地上では相手の攻撃判定に応じて使い分けが必要。空中は大半の地上攻撃を防げない。

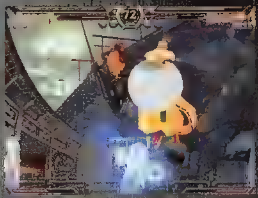


地上では基本的にはしゃがみガードを使う。だが、中段攻撃は防げないぞ。

通常投げ／空中投げ

相手に接近して
←or→＋HS

ガードを崩す手段として重宝する投げ。地上では地上の相手、空中では空中の相手のみ投げられる。どちらも←と→で投げる方向を選べるぞ。



本作で追加された空中投げは、空中戦のキモとなるか？　未知数の存在だ。

覚醒必殺技

特定のコマンドを入力
※テンションゲージを50or100%消費

テンションゲージが50%以上ある状態で特定のコマンドを入力すると、覚醒必殺技が発動。性質はさまざまだが、全体的に攻撃力が高いので連続技に組み込むのが基本だ。また、覚醒必殺技ヒット中や、通常技（ヒット）からキャンセルで覚醒必殺技を出した後は、相手のBURSTゲージに×印が付き、その間相手はサイクバースト（P16参照）を使うことができない。



テンションゲージを50%消費する分、攻撃力が高く演出も派手なものが多い。



覚醒必殺技ヒット中は、相手のBURSTゲージの上に×印が。サイクバーストは使用不能だ。



通常技ヒット時にキャンセルで出しても、同様の効果がある。確実に覚醒必殺技を決められるぞ

一撃必殺技

P・K・S・HS同時押し後
特定のコマンドを入力

P・K・S・HSを同時押しすると一撃必殺準備状態になり、テンションゲージが一撃必殺ゲージに変化。この状態で特定のコマンドを入力すると一撃必殺技を出せるぞ。なお、一撃必殺ゲージは時間で減少し、ゼロになると体力が減少。元に戻すにはP・K・S・HS同時押しだ。



一撃必殺ゲージの初期量は、テンションゲージの蓄積量がそのまま変換される。

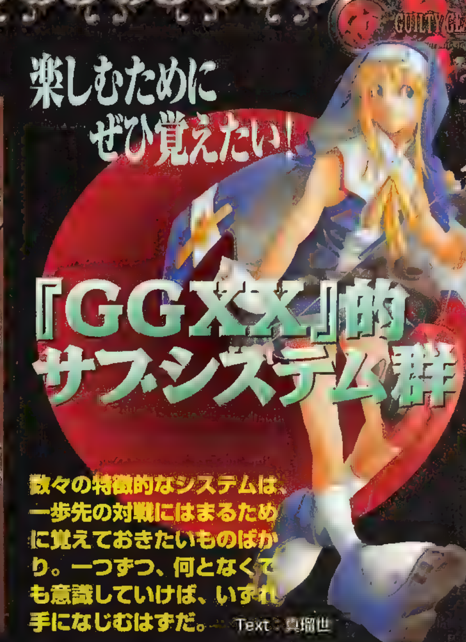


一撃必殺技が決まれば、まさに一撃で相手を倒せる。ただし、技の性能は低め。

事典

空中ガード補足：空中ガード後は「2段ジャンプをした」などの認識がリセットされる。つまり、2段ジャンプから空中ガードをした後は、再度2段ジャンプや空中ダッシュができるのだ。
移動系システム補足：ポチョムキンは、ダッシュ、空中ダッシュ、空中バックダッシュができない。また、ジョニー、イノ、スレイヤーはダッシュの慣性を付けたジャンプができない。

楽しむためにぜひ覚えたい！『GGXX』的サブシステム群



数々の特徴的なシステムは、一歩先の対戦にはまるために覚えておきたいものばかり。一つずつ、何となくでも意識していけば、いずれ手になじむはずだ。 Text：真瑠世

ADVANCED SYSTEM

ダウン復帰

吹っ飛び中に攻撃ボタン（←orニュートラルor→で変化）

ダウン効果のある地上技をくらった後や、空中で相手の攻撃を受けた後などの空中吹っ飛び中は、何もしないと相手に追撃され放題の『GGXX』。そこでダウン復帰の出番だ。相手の技に設定されているダウン復帰不能時間を過ぎれば可能になり、ダウン復帰した直後は無敵なので、相手の追撃を楽に回避できる。3方向の軌道を使い分ければ、間合いを離したり攻めに転じることもできるぞ。相手の攻撃を受けたら、ダウン復帰するクセを付けておこう。



ダウン復帰後の軌道は3種類。最初はレバー後ろ方向のダウン復帰が多くなると思うが、慣れてきたらレバーニュートラルのダウン復帰から攻めに転じたり、画面端からの脱出にレバー前方のダウン復帰を使ったりしていきたい。

OFFENCE STEP-UP

ロマンキャンセル

特定の技を当てた後 D以外のボタン 三つ同時押し

※テンションゲージを50%消費

ロマンキャンセルは、使用した瞬間に技の動作を中断し、自由に動けるようになるシステムだ。テンションゲージを50%使うことと、相手に攻撃が当たらなければ使えないという制約はあるが、連続技や連係、技のリスク軽減などにおいて絶大な効果を発揮する。

まずは連続技強化。打撃技を当てた瞬間にロマンキャンセルをかければ、さらに技をつなぐことができる。地上で再度ガトリングを狙ったり、ダウン復帰不能の必殺技にロマンキャンセルをかけて空中連続技を狙うと効果的だぞ。

次は硬直軽減について。反撃を受ける技をガードされた場合でも、ロマンキャンセルをかければ反撃を受けなくなるのはもちろん、攻めに転じることも可能。テンションゲージさえあれば、スキを気にせず強力な技を使えるぞ。

なお、地上から空中に跳び上がるタイプの必殺技にロマンキャンセルをかけた後は、基本的に2段ジャンプや空中ダッシュができないので注意。

リスク軽減



本来リスクの高い突進技や無敵技でも、ロマンキャンセルでスキを無くすことを前提とすれば、気軽にぶっ放せる。

連続技強化



連続技にロマンキャンセルを組み込めば、研究次第で大ダメージを期待できる。まずは忙しい操作に慣れよう。

ジャンプキャンセル

特定の技を当てた後 ジャンプ入力

一部の通常技は、相手に当てた場合に限って、戻りモーションをジャンプでキャンセルすることができる。

効果的な使いどころとして真っ先に挙げられるのが空中連続技。空対空で競り勝った後や、対空で➡＋P（↓ガトリング）を当てた後などは、ジャンプキャンセルして空中連続技を狙っていこう。また、デッドアングルを先読みしてジャンプキャンセルで回避したり、攻めの一環としてジャンプキャンセル↓空中必殺技という連係を使うのも有効だ。



ジャンプ（2段ジャンプ）してすぐに技を当てるパターン。ダメージアップを計ろう。

空中連続技の基本は、ガトリングでジャンプキャンセルできる技につないだ後……

OTHER SYSTEM

気にしなくても問題は無いが、使いこなせば少なからず効果のあるシステムを紹介。余裕が出てきたら意識してみよう

直前ガード

相手の攻撃を直前まで引き付けてからガードすることで成立（自キャラが白く光る）。ガード時の硬直時間が若干軽減されるため、相手の技へ反撃を入れやすくなるぞ。

カウンターヒット

相手が技の出始め～攻撃中のときに自分の攻撃を決めると、カウンターヒットが発生。基本的に相手ののけぞり時間（空中ヒットならダウン復帰が可能になるまでの時間）が延長されるため、連続技を決めるチャンスだ！



のけぞり時間が長くなるため、普段はつながらない技がつながる場合もあるぞ。

カウンターヒット補足：カウンターヒットの効果は、本作になってバリエーションが増えている。従来ののけぞり時間が長くなるタイプのほか、よろけを誘発するタイプ、ダウンを奪えるタイプ、バウンドさせるタイプ、横方向に吹っ飛ばすタイプなどが加わっているぞ。特殊な効果のある技は、カウンターヒットを前提とした連係なども考えておきたいところだ。

X 事典

ダストアタック

立ち状態でD

しゃがみガード不能の打撃技であるダストアタックは、地上でヒットさせると相手がきりもみ状態で吹っ飛び、独特の空中連続技を狙える。
まず、ヒットさせた後にレバーを上に入れると（入れっ放しでOK）、相手を追いかけるように跳んでいく。その後、背景が赤くなるまでは特殊な状態になっており、すべてのジャンプ攻撃をレバー上方向入力でキャンセルすることが可能。レバーを上に入れっ放しにしておけば、ガトリング感覚で技を出せるぞ。

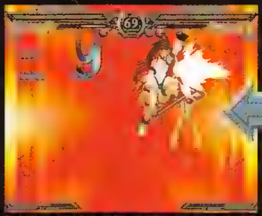
足払い

しゃがみ状態でD

足払いは下段判定で相手を転ばせることが可能。とりあえずガトリングで足払いにつないで転ばせるのは常套手段だ。なお、スレイヤーとポチョムキン以外はキャンセル可能で、一部ジャンプキャンセルが可能なキャラもいる。











少し浮いた相手にやられ判定があるので、キャンセルで必殺技につなぐことも可能。連続技にも活用できるのだ。

相手をダウンさせる足払いは重要度ピカイチ。ガトリングルートを見て、つながる流れをチェックしておこう。

ダストを出したらレバーを上に入れておく。ヒット時は自動的に相手を追いかけるので、レバー上入れっ放しで高威力の技を2〜4発つなごう。通常状態に戻った後は、ガトリングとジャンプキャンセルで連続技を作れば完成だ。

DEFENCE STEP-UP

フォルトレスディフェンス

レバーガード方向＋D以外のボタン二つ同時押し

※テンションゲージを消費

テンションゲージを使用して行なう強力な防御法、フォルトレスディフェンス。通常のガードとの違いは……

●ケズりダメージの無効化

必殺技などを防御してもケズりダメージを受けない。

●ノックバックの増加

相手の技を防御したときに離れる間合いが大きいため、ラッシュを回避しやすい。

●地上技を防御

自分が空中に居る際、地上での技は基本的に空中ガードできないが、フォルトレスディフェンスなら防御できる。

以上三つが主な特性だ。ちなみに、立ち、しゃがみのガードはしっかり使い分ける必要があるので注意しよう。

対空技を防御



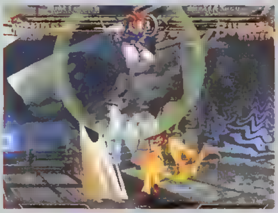
ノックバックの増加





フォルトレスキャンセル

前作で一世を風靡した、フォルトレスで通常技の硬直を減らすテクニック。本作ではさすがに廃止されたが、そのほかの応用テクニックは継承されている。例えば、空中特殊技の出始めをフォルトレスでキャンセルし、ジャンプ軌道を変えるもの。特にファウストは有効活用できるぞ。



ファウストやチップのジャンプ中⬇+Kは、出始めをフォルトレスでキャンセル可能。

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に ➡+D以外のボタン 2つ同時押し

テンションゲージを50%使用し、守勢からの切り返しを行なうデッドアングルアタック。相手の技をガードした後、その硬直中にコマンドを入力すると、無敵時間のある打撃技を繰り出す、というものだ。
スキの小さい技に対して出すとガードされてしまうこともあるが、ラッシュがキツい本作では必須の防御手段となるので覚えておこう。なお、一部のキャラはヒット後に追撃を狙うこともできるぞ。



ラッシュに対応できないと感じたら、すぐにデッドアングルだ。素早い決断がカギ。



相殺

両者の技の攻撃判定がタイミングよくぶつかり合うと、画面に青白い電撃が走って相殺が発生。相殺した技は、ボタンを押す行動でキャンセル可能なことを覚えておこう。

ガードバランス

受けるダメージ量に影響を与えるガードバランス（少ないほどダメージが減り、多いほど増える）。初期値は半分で、相手の攻撃をガードすると上昇、くらうと低下する。
初期値より多い場合は、攻撃を受けなければ徐々に減少。初期値より少ない場合は連続ヒットが切れた時点で初期値まで戻る。また、ゲージがMAX近くになって点滅しているときは、必ずカウンターヒットを取られてしまう。





ガードバランスが点滅状態だと、通常ヒットでもカウンターヒット扱いになってしまう

新ダメージ補正：本作では、連続技に一部のPやK（主に下段技や連打可能な技）を組み込むと、以降につなげる技のダメージが減ってしまう。確定状況ではSなどから連続技を決めよう。
攻撃レベルは？：のけぞりやガード硬直時間などを決定する攻撃レベルが、本作では5段階になった。前作の1は1、前作の2は3、前作の3は5に対応、中間の2と4が追加されたわけだ。

事典

仕様確定!!

NEW SYSTEM

まずは意識することから始めよう

最重要システム「サイクバースト」を含め、新しくなったシステムを一気に解説。前作をやり込んでいた人は、特性を把握して「GGXX」新時代にいち早く対応していこう!!

Text ケンちゃん

サイクバースト

基本的な性質

通常状態はもちろん、攻撃をくらっている最中などの特殊な状況(一部除く)でも発動できる完全無敵攻撃。体力ゲージの下にあるBURSTゲージがMAXなら使用可能だ。なお、このゲージはテンションゲージとは違って次ラウンドにも持ち越される。

使用状況による違い

使用時の状態	BURSTゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後のスキ
通常状態	2/3	テンションゲージMAX	やられ判定無し
やられ状態	すべて	BURSTゲージ1/3回復	やられ判定あり

テンションゲージMAXを狙う

通常状態で使いテンションゲージMAXを狙うなら、完全無敵を活かして割り込みに使用するのが実戦的。ソルの遠距離立ちS→バンディットリヴォルヴァーや、ファウストのしゃがみHS→レレレの突きなど、連続ガードになっていない連係が狙い目だ。ただし、ボタンを押すのが早過ぎるとガード硬直中にサイクバーストが出てしまい、その場合はヒットしてもテンションゲージが増えないので注意。

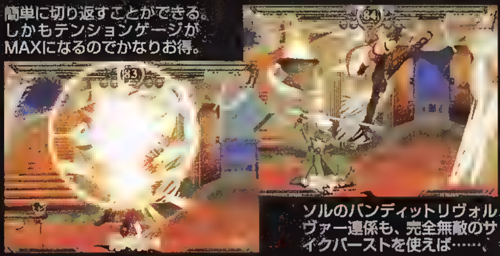
連続技からの脱出に

サイクバーストはやられ状態でも発動できるので(一部の状況を除く/欄外参照)、相手の連続技からの脱出手段として機能する。ただし、やられ状態で使った場合は、着地まで無防備になってしまうことに注意。確実にヒットさせないと「連続技から脱出したはいいが、スキに再び連続技をくらう」ということになりかねないぞ。空中連続技中など、ヒットさせにくい状況での使用は控えたいところだ。



間合いが遠いためまずヒットしない。攻撃後は無防備なので、かなり危険な状況となる。

例えば、ジョニーのミストファイナーをくらった後にサイクバーストを使っても……



ソルのバンディットリヴォルヴァー連係も、完全無敵のサイクバーストを使えば……、

簡単に切り返すことができる。しかもテンションゲージがMAXになるのでかなりお得。

ダウン追い打ち

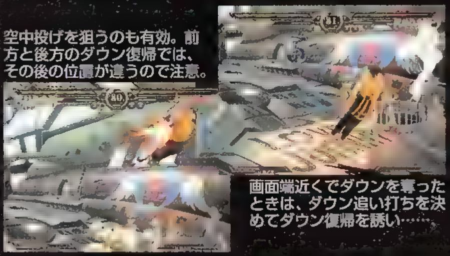
「ギルティギア」シリーズでは、キャラがダウンした後も一定時間くらい判定が残っているので、地面付近に攻撃判定のある技ならヒットさせることができる(これをダウン追い打ちと呼ぶ)。このとき発生の早い技をつなげば連続ヒットさせられる。だが、上方向への吹っ飛びが非常に小さく、間合いも離れるため、永遠に入り続けることはない。

なお、本作ではダウン追い打ちを決めると相手が大きく後ろに吹っ飛び、その後すぐに起き上がるようになっている。吹っ飛び中にダウン復帰も可能だ。そのため、前作での起き攻めは通用しないぞ。

●くらった側の選択肢

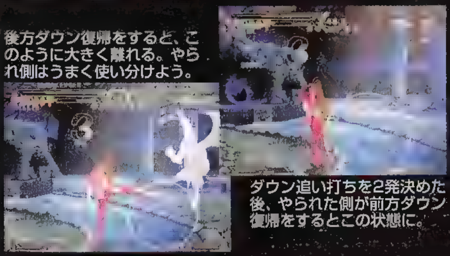
前述したように、ダウン追い打ちをくらった後は、前方または後方にダウン復帰をすることが可能。前方だとほぼ垂直に、後方だと大きく後ろに跳ねるぞ。間合いを維持したいときは前方、離したいときは後方を使うといい。

その後の状況は通常のダウン復帰後とまったく変わらないので、2段ジャンプや空中ダッシュなどを行なうことができる。うまく使い分けて相手の追撃を回避しよう。なお、ダウン追い打ちをくらった後は自キャラの居る位置が低過ぎるため、レバーニュートラルのダウン復帰はできない。



空中投げを狙うのも有効。前方と後方のダウン復帰では、その後の位置が違うので注意。

画面端近くでダウンを奪ったときは、ダウン追い打ちを決めてダウン復帰を誘い……



後方ダウン復帰をすると、このように大きく離れる。やられ側はうまく使い分けよう。

ダウン追い打ちを2発決めた後、やられた側が前方ダウン復帰をするとこの状態に。

よろけ

特定の攻撃を決めると発生する「よろけ」状態。大きく後ろにのけぞり長時間無防備になること、やられ側がレバガチャをすると復帰が早くなること(体力ゲージの下にレバガチャアイコンが出る)、そして打撃技だけでなく投げ技も決められることが特徴だ。

通常ヒットでよろけを誘発する技

キャラ	技	キャラ	技
スレイヤー	立ちHS	ポチョムキン	➡+K
	血を吸う宇宙		F.D.B.
	直下型ダンディー		ガイガンダー
	通常投げ	チップ	➡+HS
イノ	大木をさする手	梅喧	蚊鉤
ザッパ	しゃがみHS	紗夢	爆蹴～足払い
	近づくと逝きます		激・砕神掌(1段目)
ブリジット	ロジャーラッシュ	アクセル	しゃがみHS
	ループ ザ ループ(7段目)	闇慈	花鳥風月(1～3段目)
ソル	➡+HS	ディズィー	遠距離立ちS(4段目)
エディ	➡+K	※そのほかのキャラは該当技無し	

事典

サイクバースト補足:覚醒必殺技ヒット中および画面暗転中、気絶中、投げ技中、よろけ中などは発動することができない。これらの状況ではBURSTゲージに×印が付くので、気になったらチェックしてみよう。また、サイクバーストはやられ状態の相手にヒットしない上、ロマキャンもかからない。サイクバーストを絡めた連続技は、ほぼ不可能と思っていいだろう。

Dr.ファチスト Presents

『XX』デビューのアナタを救済！！

愛のGGXX処方箋

さてさて、始まりました新コーナー。「ギルティを始めたいけど難しそうだし……」
な〜んて迷っている子羊たちを、この私「Dr.ファチスト」が救済していきますよっ。



Step1 ガトリングを手になじませる

まず最初に覚えたいのはガトリング。「PorK→S→HS」といった感じにボタンを押せばつながります。ルートはキャラ攻略ページに記載されているので、それを見て練習しましょう。旧キャラはガトリングの変更が少ないので、前作でも十分練習できますよ。



ガトリングルートを理解したら、地上連続技を練習するのがオススメです。

Step2 空中連続技とジャンプキャンセル

次は空中連続技にチャレンジです。ギルティはジャンプ攻撃を仕掛けられることが多いので、対空から連続技を決められれば、確実に戦力となるでしょう。まずは、サンプルを見て練習してみてください。ジャンプキャンセルの練習も兼ねていますよ。

●カイ（空中の相手に対して）
【➡＋P→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト



まず➡＋Pから近距離立ちSにつなぎます。当たったらレバーを⬆に入れましょう。

ジャンプしたらK→Sとつなぎ、Sが当たったときにまた⬆と入力します。

最後にS→HSとつないて、キャンセルでヴェイパースラストで見事、完成です。

Step3 ダストアタックからの連続技

次はダストの練習です。ダストを出したらレバーを上方向に入れ続け、ジャンプを始めたら攻撃ボタンをタイミングよく押していきましょう。攻撃を2〜3回決めたころに背景が赤くなるので、その後はSTEP2で練習した、空中連続技を決めるといい感じです。

●カイ
ダスト→ジャンプS×3→（背景が赤くなったら）【P→S→P→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト



ダストを出したらレバーを上方向に入れておけば、ヒット時にジャンプします。

上に入れっぱなしでSやHSを出し、当たったら次のボタンを押します。

背景か赤くなった後は、通常の空中連続技に切り替えられるといいですね。

それでも物足りない人は……

ロマンキャンセルに挑戦です。地上から空中につながる連続技を練習しましょう。

●ファウスト
槍点遠心乱舞Ⓡ▶ダッシュ立ちKⒿ▶KⒿ▶【K→S→HS】



槍点遠心乱舞がヒットした瞬間にボタン3つを同時押しし、その後すぐにダッシュして立ちKを出しましょう。

オススメできるのはこの方たちです!!



初心者にオススメできるのは、ソル＆カイのお二方。スタンダードなので、練習しやすいですよ。しかし、好きなキャラを自由に使うのが本来の楽しみ方。操作が難しいエディでも、愛さえあればノープロブレムです。

今月の救われちゃった人

今月救済したのは編集部のK.Tさん。ガトリングを覚えてご満悦です。

ファチ　どうです。調子は？

K.T　もうバッチリ。『GGXX』はスレイヤーでガトリングつなげるぞ〜。

ファチ　……スレイヤー、ガトリング少ないんですが……。



基本連続技

【　】……ガトリング（カッコ内）

Ⓒ▶……キャンセル

Ⓙ▶……ジャンプキャンセル

Ⓡ▶……ロマンキャンセル

ガトリングコンビネーションルート

①の黄色枠はジャンプキャンセル可能、②のような㊤や㊦は攻撃判定、③の※は注釈があることを表す。なお、地上攻撃は流れに逆らわない限り途中を飛ばすことも可能（①→③も可能）。



キャラ別攻略の見方

各キャラのコマンド表は、すべてキャラが右を向いているときのもの。また、コマンド表で技名が黄色くなっているものは「GGXX」からの新技、「R」はロマキャンの可否を表しています。

X事典

お家で練習、イグゼクス：PS2版の『ギルティギア ゼクス プラス』なら、キーコンフィングでダスト（S+HS）ボタンを設定できるので、ジョイスティックがあれば「GGXX」仕様の5ボタンで練習できますよ。稼働開始後にすんなりと移行できるのでオススメです。ただし、一部のジョイスティックでは一度パッドで設定して入れ替える必要があるので注意してください。



スレイヤー Slayer

ガトリングルートが寂しいため、大技重視になるスレイヤー。当たるまでとにかく突進だ。そして密着戦で一気に勝負をかけよう。

Text ■■世

技解説

●**主要通常技**／対空技は立ちP、しゃがみSで、それぞれ横方向、真上に強い。立ちKと遠距離立ちSはけん制技として使いやすく、遠距離立ちS後は目押しでほかの技につなぐことが可能。➡+HSと立ちHSは遠距離で有効。空中ではジャンプHSが対地面で強力だ。また、ジャンプDはたたき付け効果があり、カウンターヒット時は追撃可能。なお、スレイヤーのダッシュは途中が無敵状態になっている。対空に使うのも一つの手だ。

●**フェイント**／攻撃判定は無い。ガトリングから使おう。

●**D(ダンディー)ステップ**／いったん後ろに身を引いた後、突進していく技。出始めに一瞬無敵時間がある。

●**パイルバンカー、クロスワイズヒール、アンダープレッシャー、イッツ レイト**／Dステップからの派生技で、突進中に追加入力を受け付けている。パイルバンカーは正拳を放つ技。スキは大きいが威力は絶大。クロスワイズヒールはジャンプ防止に使いやすい攻撃。ヒット後はジャンプ攻撃で追撃しよう。アンダープレッシャーはフック系の攻撃。ガードされても反撃を受けず、イッツ レイトに派生できるため攻勢維持に役立つ。イッツ レイトは中段攻撃だ。

●**マッパハンチ**／突進しながらのストレート。連続技で多用することになるが、ガードされると不利になる点に注意。

●**血を吸う宇宙**／成立までに時間のかかるコマンド投げ。相手がよろけるので追撃可能。

●**アンダートウ**／炎をまとって攻撃するガード不能技。

●**フットルース ジャーニー**／円盤状のフリルで攻撃する多段技。空中連続技や、空中ダッシュ後に使うと効果的。

●**デッド オン タイム**／前方（やや斜め上）に突進する技。近距離なら暗転後のガードが間に合わないほど発生が早い。

●**永遠の翼**／出始めに無敵時間がある対空系の技。ヒット後間合いは離れるが追撃可能。

●**直下型ダンディー**／斜め下に向かって突進する技。ヒット時によろけを誘発する。

●**オール デッド**／肩で攻撃する一撃必殺技。無敵時間が無いため、気絶時に狙う程度。


マッパハンチは相手のガードバランス上昇値が非常に高い。横から押しまくるといい。


一撃必殺技で趣味の俳句を詠むスレイヤー。ランダムで選択されるので意味不明が常。


デッド オン タイムは攻撃発生を活かして反撃に使うのが超有効。射程も長いしね。

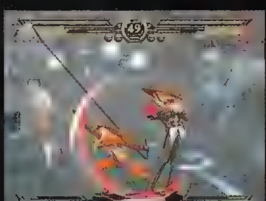
基礎攻略

スレイヤーは横からの強引な押しがメイン。Pマッパハンチを多用し、ジャンプ防止に➡+HSを使おう。相手が地上で固まりがちになったらDステップも併用し、様子を見つつ派生技を使い分けたい。

無敵時間のあるダッシュは、遠距離からの接近手段に加えて、相手の真後ろに移動するくらいの間合いで使うと効果的。通常投げを狙えば、相手のP連打にも勝ちやすい。

近距離では近距離立ちS↓遠距離立ちSのガトリングを軸に、各種必殺技やダッシュ目押し連続技を交ぜていこう。

起き攻めはジャンプD空中ヒット後が狙い目。アンダートウを重ねるのが実戦的だ。


起き攻め時に、ダッシュで相手の背後に回るのも有効な選択肢。起き上がり無敵技を回避し、連続技を決めよう。



レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
➡+P、➡+K、➡+HS／立ちHS、血を吸う宇宙、直下型ダンディー		
必殺技		R
フェイント	➡+K押しっぱなし	—
①D(ダンディー)ステップ	↓↙←+PorK	—
→パイルバンカー	①中にP	○
→クロスワイズヒール	①中にK	○
→②アンダープレッシャー	①中にSorHS	○
→イッツ レイト	②中にSorHS	○
マッパハンチ	↓↘→+PorK	○
血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←+HS	×
アンダートウ	→↘↓↙←→+P	○
フットルース ジャーニー	空中で↓↙←+K	○
覚醒必殺技		R
デッド オン タイム	→↘↓↙←→+S	○
永遠の翼	↓↘→↓↘→+HS	○
直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S	○
一撃必殺技		
オール デッド	↓↘→↓↘→+HS	

基本連続技

Ⅰ【しゃがみP×2→しゃがみS】Ⓒ マッパハンチ

Ⅱ ダスト〜ホーミングジャンプ→D×3→HS Ⓒ フットルース ジャーニー

Ⅲ ➡+HS（空中カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ 永遠の翼

Ⅳ アンダートウ Ⓡ →近距離立ちS Ⓙ K Ⓙ【P→K→D】

Ⅰは基本連続技。密着状態からなら、【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2→しゃがみK Ⓒ マッパハンチという連続技も可能。Ⅱはダストからの連続技。ダストは血を吸う宇宙後の追撃としても有効なので覚えておこう。Ⅲはけん制技から大ダメージを狙うもの。永遠の翼後は画面中央ならKマッパハンチが安定だ。Ⅳはガード不能技からの高威力連続技。

ガトリングルート



事典

有効連係あれこれ：アンダートウ後はロマキャンをかけて空中連続技を決めたい。そうすれば再度アンダートウを狙うことが可能。血を吸う宇宙→ダッシュ→血を吸う宇宙は非常に抜けられにくい連係だ。空中ダッシュ攻撃からは地上技につなぐよりもフットルース ジャーニーにつなぐ方が実戦的。うまく当てれば近距離立ちSで拾って空中連続技を決められる。



タッシュが斜めに上昇していく変わったタイプで、必殺技もクセがあるイノ。うまく使いこなし、怒濤のラッシュを仕掛けていきたい。
Text：ケンちゃん



レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
➡+P、➡+HS／大木をさする手		
[illegible]		[illegible]
大木をさする手	⬅➡⬇⬅➡+SorHS	○
抗鬱音階（こううつおんかい）	⬇⬅⬅+P（空中可）	×
狂言実行	空中で⬇⬅➡+PorKorSorHS（ため可）	○
ケミカル愛情	➡⬅⬇⬅⬅➡+K（空中可）	×
[illegible]必殺技		[illegible]
怒際desperate	➡⬅⬇⬅⬅➡+HS	×
限界フォルテッシモ	空中で⬇⬅➡⬅⬇⬅⬅+S	×
一撃必殺技		
[illegible]	⬇⬅➡⬇⬅➡+HS	

技解説

●**主要通常技**／立ちKはジャンプキャンセルできるので空中連続技の始動にオススメ。しゃがみSはリーチが長くスキも小さめなので、地上でのけん制に。出始めが上半身無敵の➡+Pは対空技として重宝する。近距離立ちSにつなぎ、空中連続技に移行しよう。ジャンプDはジャンプ軌道が下方向に変わるので、ジャンプ直後に出せば小ジャンプのような軌道で攻撃可能。ダストはリーチが長く、ガードされても反撃を受けにくいため、積極的に狙って構わない。

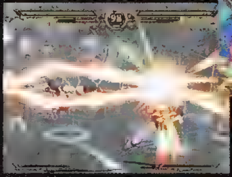
●**ダッシュ**／斜め上に進んでいく特殊なもので、最中に空中技を出せる。ダッシュ直後にジャンプKを出せば、発生の早い中段攻撃として使える。

●**大木をさする手**／下段判定の突進技。発生は遅いが、突進中の姿勢が低いので攻撃位置の高い技をくぐることができ、ヒット時はよろけを誘発できる。だが、相手によろけ回復をされてしまうと、ロマキャンしない限り次の技を連続ヒットさせるのは難しい。

●**抗鬱音階**／帽子から音符を放つ飛び道具系必殺技。撃った後、レバー上下で若干軌道を変えることが可能。また、時間が経つにつれてヒット数が増える（最大5ヒット）。

●**狂言実行**／空中から高速で突進する技。P、K、Sは地上に向かって斜め下へ突進、P～Sの順に角度が緩やかになる。一方、HSは真横に突進するので空中連続技の締めに使える。だが、硬直は長いのでガードされると反撃必至。

●**ケミカル愛情**／小さく跳び上がり真横に飛び道具を放つ。主にけん制や空中連続技の締めに使う。ダウン復帰不能時間が長く、低い位置で当てれば必ず転ばせられる。ただし、しゃがみ状態および一部キャラのダッシュには当たらない。

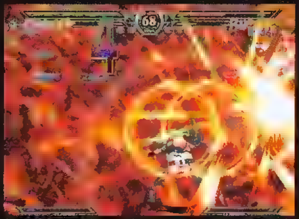

地上のケミカル愛情は攻撃判定が高い位置に出るので、姿勢が低いキャラは当たらない。


抗鬱音階を自在に操り、攻めへの起点や相手の行動に対する足止めに使っていこう。

●**怒際desperate**／3ヒットする飛び道具を正面に放つ。発生が早く連続技に組み込みやすいほか、無敵時間が長い上にガードされてもスキが小さいという万能技だ。

●**限界フォルテッシモ**／周囲に音波を発生させる覚醒必殺技。発生が早いので空中連続技の締めに最適。また、無敵時間が長くスキも小さいので、空中での切り返しにも使える。

●**臨書遺言**／相手をステージに上げて攻撃する一撃必殺技。無敵時間は無いので、割り込みには使用できない。


相手が画面端を背負っている状況なら、怒際desperateを決めた後に追撃が可能だ。

基礎攻略

前述の通りイノのダッシュは特殊なので、相手との間合いを詰めにくい。そのため、遠距離戦と近距離戦でメリハリを付けて闘う必要がある。

遠距離では抗鬱音階、ケミカル愛情、しゃがみSでけん制し、相手の動きに対応していくのが基本スタイル。相手のジャンプ攻撃には、➡+Pで迎撃して空中連続技を狙うほか、あらかじめジャンプPをばらまいておくのも効果的。

近距離戦に持ち込んだら、常にダッシュKとしゃがみKで中下段の二択攻撃を迫ることを意識しよう。一度接近したら多少強引にでも攻め、プレッシャーをかけていきたい。


ダッシュ攻撃を使って中下段の選択肢を迫っていくのが、イノの主力戦法になる。

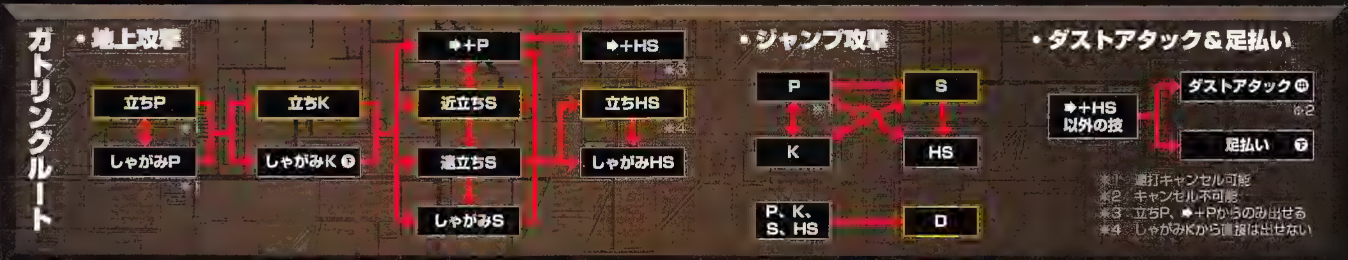
基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→➡+P→遠距離立ちS】Ⓒ ケミカル愛情

Ⅱ（相手しゃがみやられ時）ダッシュK Ⓒ S狂言実行→【立ちP→立ちK】Ⓙ S Ⓙ S Ⓒ ケミカル愛情

Ⅲダスト～ホーミングジャンプ→HS→S→【S→K→S→K→S】Ⓙ【K→S→K】Ⓒ ケミカル愛情

Ⅰの連続技は下段始動の連続技。➡+Pで浮かすことにより、相手のやられ状態に関係なくケミカル愛情をヒットさせられる。Ⅱの注意点はS狂言実行後の技。ジョニーとポチョムキンには、【しゃがみK→➡+P】Ⓒ ケミカル愛情で拾おう。また、ダッシュKをヒットさせる位置が遠かった場合は、【立ちP→立ちK】から直接ケミカル愛情を決めること。



対空技補足：基礎攻略で述べた通り対空には➡+Pが有効だが、そのほかに立ちKも使える。低空空中ダッシュ攻撃などの横からのジャンプ攻撃に対して、高い効果を発揮するのだ。
必殺技補足：ケミカル愛情はコマンド入力完成と同時に空中状態へと移行するため、相手の起き攻めを回避する手段として機能する。だが、出始めは被カウンター判定なので注意しよう。



無憑依状態、剣、幽霊、犬、そしてラオウと五つの戦闘スタイルを持つザッパ。まず各悪霊の特性を覚えよう。対戦攻略は次号にて！

Text：パチ

技解説

●悪霊の憑依／こんにちは三匹のムカデを出す(相打ち時以外)、または相手の攻撃をくらうと、幽霊、剣、犬の一つがランダムで憑依し(攻撃をくらったときは憑かないこともある)、それぞれ必殺技や一部の通常技が変化する。

また、特定の技をヒットさせるとザッパの周囲に霊魂が回り始め(対応技は霊魂＋○と表記)、これを八つ付けた状態でこんにちは三匹のムカデを出すと、強力な悪霊、ラオウを憑依させることが可能。

●こんにちは三匹のムカデ(霊魂＋3)(以下ムカデ)／出始めから攻撃発生直前まで無敵時間が存在する対空技。

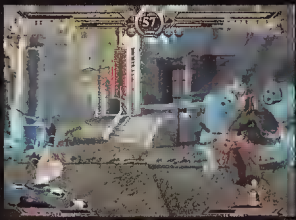


無憑依時に使える技はムカデのみ。これを出せば、さまざまな悪霊を憑依させられる。

●そのまま帰ってこないで下さい(霊魂＋1)／幽霊を放つ飛び道具。Sは真横に、HSは放物線を描くように飛ぶ。ザッパの後ろに幽霊が居る状態でのみ発射でき、ガードされたときは幽霊がその場に停滞、その幽霊はザッパの後ろに戻るまで発射できなくなる。

ヒットすると、幽霊が相手に取り憑いて「不幸モード」が発動。バナナ、ゴルフボール、鉢植え、という三種類の攻撃アイテムがランダムで自動的に発生するようになる(アイテムが3回出ると終了)。

●痛そう、っていうか痛い(霊魂＋1、追加攻撃霊魂＋3)／突進技。相手に当てた後HSを押すと追加攻撃に派生。突進部分はカウンターヒット時によろけを誘発し、その場合は追加攻撃が連続技になる。



剣(左)はリーチが長いものの大振りな攻撃が多く、幽霊(右)はけん制能力に優れる。

●落ちといてください(霊魂＋1)／対空技。攻撃発生まで無敵時間がある。

●近づくと逝きます(1ヒットにつき霊魂＋1)／2ヒットするリーチの長いけん制技。1、2段目どちらも通常ヒットでよろけを誘発する。

●犬攻撃(↑＋D霊魂＋1、↓＋D霊魂＋3)／ニュートラル＋Dでリーチの長い骨攻撃、→＋Dで突進、↑＋Dで対空、↓＋Dはガード不能のかみ付き、←＋Dは後ろに宙返りし、D追加入力で中段判定の突進を出す。どれもザッパの状態に関係無く出せるのが特徴(ガード中にも出せる)。ただ、犬は攻撃中に相手の攻撃を受けると消えてしまう。

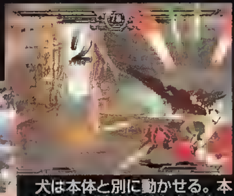
●ダークネスアンセム／3ヒットする飛び道具判定の球体を停滞させる。Pを追加入力すると、攻撃判定が2ヒット増加し、球体を画面の3分の2ほど前に飛ばす。なお、空中でヒットさせた場合、相手はダウン復帰不能になる。

●ラストエドガイ／攻撃範囲が非常に広い対空技で、無敵時間も長い。さらに、ヒット時は相手がダウン復帰不能に。

●産まれる!!／ムカデの覚醒必殺技版。無敵時間があるので割り込みに使うことが可能。憑依状態に関係無く出せるのが特徴で、この技を出した後は必ず無憑依状態になる。

●ベロウズマリス／ラオウ憑依時のみ使用できる覚醒必殺技で、ラオウが前方の広範囲に雷を飛ばす。威力が高く連続技にも組み込めるが、相手と密着していると当たらない。

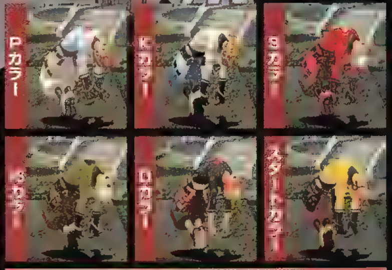
●こわいよー／コマンド投げの一撃必殺技。無敵時間は無く、暗転後に見てからジャンプで回避されてしまう。



ラオウ憑依は16カウント持続。それが過ぎると無憑依状態に戻り、霊魂がゼロになる。



犬は本体と別に動かせる。本体との同時攻撃はもちろん、ガード中の攻撃も可能だ。



レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→＋P、→＋HS／(無)or(犬)しゃがみHS、近づくと逝きます		
必殺技		R
こんにちは三匹のムカデ	(無)↓↘→＋P	○
そのまま帰ってこないで下さい	(幽)↓↘→＋SorHS(空中可)	×
①痛そう、っていうか痛い	(剣)↓↘→＋S	○
→追加攻撃	①中にHS	○
落ちといてください	(剣)→↓↘＋HS	○
近づくと逝きます	(剣)→↘↓↙←＋HS	○
犬攻撃	(犬)ニュートラルor←or↓or→or↑＋D	×
→犬追加攻撃	(犬)←＋D中にD	×
②ダークネスアンセム	(ラ)↓↘→＋S	×
→追加攻撃	②中にP	×
ラストエドガイ	(ラ)↓↙←＋S	○
覚醒必殺技		R
産まれる!!	(無)→↘↓↙←→＋HS	○
ベロウズマリス	(ラ)→↘↓↙←→＋S	×
一撃必殺技		
こわいよー	↓↘→↓↘→＋HS	

※(無)＝憑依無し　(幽)＝幽霊憑依中　(剣)＝剣憑依中　(犬)＝犬憑依中　(ラ)＝ラオウ憑依中

基本連続技

Ⅰダッシュ【しゃがみK→→＋P→足払い】Ⓒ ムカデorそのまま帰ってこないで下さいor痛そう、っていうか痛いor産まれる!!

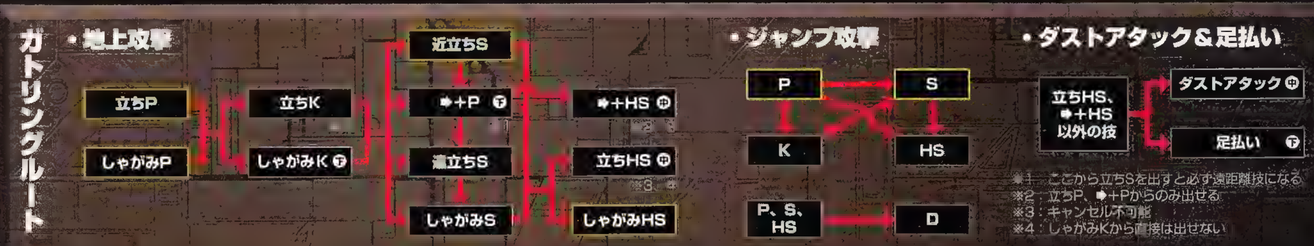
Ⅱジャンプ【P→S】Ⓙ【S→D】

Ⅲダッシュ【→＋P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ ベロウズマリス

Ⅳダスト～ホーミングジャンプ→D×2→【S→K→P→K→S】Ⓙ【S→D】

Ⅰは基本連続技。憑依状態に応じて最後の技を変える必要がある。無憑依状態なら、ムカデⓇ ダッシュ立ちPⒸ ムカデ～と入れることができ、即座にラオウを憑依できる。Ⅲはラオウ憑依時の連続技。間合いが遠いとベロウズマリスがつながらないので注意。Ⅳは最初のSまでボタン連打でOK。それ以降はタイミングよくボタンを押そう。

ガトリングルート



※1：ここから立ちSを出すと必ず遠距離技になる
※2：立ちP、→＋Pからのみ出せる
※3：キャンセル不可能
※4：しゃがみKから直接は出せない

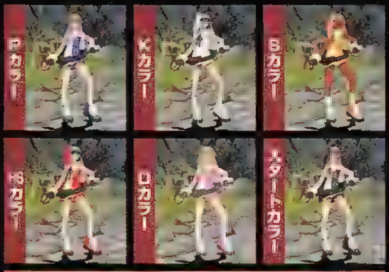
悪霊別通常技ピックアップ：剣／ジャンプSはリーチが長く、昇りで出せば中段技として機能する。→＋HSは発生が早い中段技。**幽霊**／ジャンプHSはしゃがみガード可能だが、昇りで出してガードさせても有利。遠距離立ちSはリーチが長く、カウンターヒット時はよろけを誘発。**ラオウ**／しゃがみのSとHSは下段判定で、ラストエドガイが連続技に。→＋HSはリーチが長く、攻撃力も高い。



ブリジット
Bridget

HSボタンがヨーヨー関係の操作専用に割り振られている特殊なキャラ。ぬいぐるみだが最強のクマ、ロジャーを味方に大活躍!!

Text：OYZ



技解説

●**主要通常技**／跳び込みは下方向に判定の強いKや⬇+Sが使える。ジャンプ軌道の変わるDも交ぜよう。中間距離ではリーチの長い遠距離立ちS、しゃがみSを使用。ジャンプ防止には➡+Sが有効だ。

●**YOYO配置**／レバーを入れた方向にヨーヨーを投げて配置する技。この技自体に攻撃判定は無いので注意。

●**YOYO引き戻し**／配置したヨーヨーを引き戻す技。戻ってくる最中のみ攻撃判定がある。ただし、途中でブリジットが攻撃を受けると、ヨーヨーの攻撃判定は無くなる。

●**ロジャーラッシュ、ジャックドロジャー**／ヨーヨーにクマのロジャーを宿らせ、攻撃させつつ引き戻す技。

前者はロジャーorブリジットが攻撃を受けると消えてしまうが、持続時間が長く、ヒット時はよろけを誘発する。

後者は移動速度が非常に遅く、3回当たると消えてしまい持続時間も短いが、ロジャーは無敵で空中でも出せる。

●**ロジャーハグ**／ヨーヨーをマーカーに変え、一定時間相手に張り付ける。マーキング中はローリング移動が相手に向かうようになるが、ヨーヨー配置はできないので注意。

●**ローリング移動**／丸まって跳び上がり、配置したヨーヨーに向かって移動。1回のジャンプ中に2回まで行なえる。

●**キックスタート マイ ハート**／ヨーヨーの上に乗って突進する。追加技の停止は突進を急停止。このとき出る火花に攻撃判定がある。発射は両手でヨーヨーを振り回しつつ前方に勢いよくジャンプする。

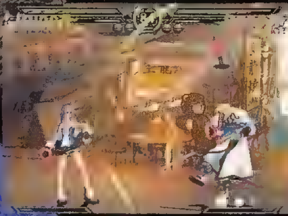
●**スターシップ**／周囲にヨーヨーを振り回す。リーチは短[illegible]攻撃発生まで無敵なので割り込みに使える。

●**ループ ザ ループ**／ヨーヨ[illegible]ーで連続技を繰り出し、最後に中段判定のクマを降らせる。

●**メンテナンス中の悲劇**／前方に大爆発を起こす技。暗転前に無敵時間はあるが、発生があまりに遅く使いにくい。

●**俺とキルマシーン**／最強のヨーヨー引き戻し技。一定時間は絶対に消えず、ヒット時は相手がダウン復帰不能に。

●**シュートザムーン**／相手を月に飛ばす豪快な一撃必殺技。


ロジャーラッシュがヒットすると、相手はよろけるぞ。連続技を決めるチャンスだ。


キルマシーンヒット後、相手はダウン復帰不能。うまく誘導して連続ヒットさせよう。

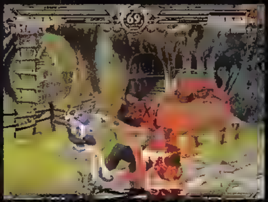

スターシップはリーチこそ短めだが、対空、割り込み、連続技などに大活躍の無敵技だ。

基礎攻略

核となるヨーヨーの配置＆引き戻しは、ブリジット自身に硬直がある。配置はなるべく離れた間合いで、引き戻しはヨーヨーと自分の間に相手が居る状態で行なうのが基本。

中間距離では各種Sをメインに使う。ここからのガトリングなら、比較的安全にヨーヨーを配置できる。対空は、➡+P→➡+Sから空中連続技を狙うか、無敵時間のあるスターシップを使おう。

ブリジットは見た目の印象とは違い連続技のダメージが大きい。テンションゲージがあるときに地上連続技を決めたら、ヨーヨーを使った起き攻めではなく、ロマキャンからの追加連続技を優先しよう。


ダストは少し前に踏み込みながら出る。リーチを生かしてガトリングに組み込めば、ガードを崩す手段として有効。

基本連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS（1段目）→しゃがみS→足払い】Ⓒ▶ループ ザ ループ

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→S×2→【S→K→S→K→S→⬇+S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶スターシップ

Ⅲスターシップ（1段目）Ⓡ▶立ちKⓙ▶ジャンプ【K→S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】

地上での連続技は、テンションゲージがあればⅠ、無ければ足払いからYOYO設置を使って起き攻めに移行しよう。難しくなるが、足払いⒸ▶キックスタート マイ ハートⓇ▶➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】とつなげば威力絶大。Ⅲはスターシップにロマキャンを絡めた割り込み用の連続技。対空としても機能するが、その場合は引き付けが重要。

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
➡+P、↘+P、➡+K、➡+S、ジャンプ中⬇+S／ロジャーラッシュ、ループ ザ ループ（7段目）		
[illegible]		[illegible]
YOYO配置	HS（空中可）	―
YOYO引き戻し	YOYO配置後にHS	×
ロジャーラッシュ	YOYO配置後に⬇↘➡+HS	×
ジャックドロジャー	YOYO配置後に⬇↙⬅+HS（空中可）	×
ロジャーハグ	YOYO配置後に➡⬇↘+HS	×
ローリング移動	YOYO配置後に⬇↙⬅+K（空中可）	―
①キックスタート マイ ハート	⬇↘➡+K	○
→停止	①中にP	×
→発射	①中にK	○
スターシップ	➡⬇↘+P（空中可）	○
覚醒必殺技		
ループ ザ ループ	➡↘⬇↙⬅➡+S	○
メンテナンス中の悲劇	⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡+S	×
俺とキルマシーン	YOYO配置後に➡↘⬇↙⬅➡+HS	×
一撃必殺技		
シュート ザ ムーン	⬇↘➡⬇↘➡+HS	

ガトリングルート



特殊起き上がり：ブリジットには、ヨーヨーを配置してない状態でのみ可能な特殊な起き上がり方がある。やり方は簡単で、ダウン中にHSボタンを押すだけ。ヨーヨーを配置しながら起き上がるのだ。真上にしか配置できないが、起き上がり後にスキは無く、起き上がるタイミングを遅らせる効果もあるので、通常の起き上がりと使い分けていこう。



相変わらず傍若無人ぶりを発揮

ソル＝バッドガイ
Sol Badguy

新必殺技やジャンプDの活躍が見込めるソル。力でねじ伏せるスタイルは健在だ。
Text：真瑠世

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+HS／↘+HS		
必殺技		F
ガンフレイム	↓↘→+P	×
ガンフレイム（フェイント）	↓↙←+P	—
①ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+SorHS（空中可）	○
→叩き落とし	①中に↓↙←+K	○
グランドヴァイパー	↓↙←+S	○
②バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K	○
→バンディットブリンガー	②中にボタン押しっぱなし	○
空中バンディットリヴォルヴァー	空中で↓↘→+K	○
ライオットスタンプ	↓↙←+K	○
ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+K	×
ファフニール	←↙↓↘→+HS	○
覚醒必殺技		F
タイランレイブver.β	→↘↓↙←→+HS	○
ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	—
一撃必殺技		
ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS	

技解説

●**ガンフレイム**／火柱を吹き上げる飛び道具。スキが小さく、ヒット時は連続技を狙える主力けん制技だ。フェイントの方は若干硬直時間が短い。

●**ヴォルカニックヴァイパー**／無敵時間が長い上昇系必殺技で、連続技や割り込みに活躍。叩き落としまでヒットさせれば相手はダウン復帰不能だ。

●**グランドヴァイパー**／下段判定の突進から上昇する。ヒット後相手はダウン復帰不能。ボタン&レバーでヒット数増。

●**バンディットリヴォルヴァー、バンディットブリンガー**／前者は空中突進からカカト落としを見舞う技。昇りと下りの2回攻撃判定があり、ガードされてもスキは小さい。後者は中段判定でさらにスキが小さく、ヒット後に追撃可能だ。ただし、攻撃判定があるのは下降中のみ。

●**ぶっきらぼうに投げる**／成立までに若干時間がかかるコマンド投げ。追撃が可能だ。

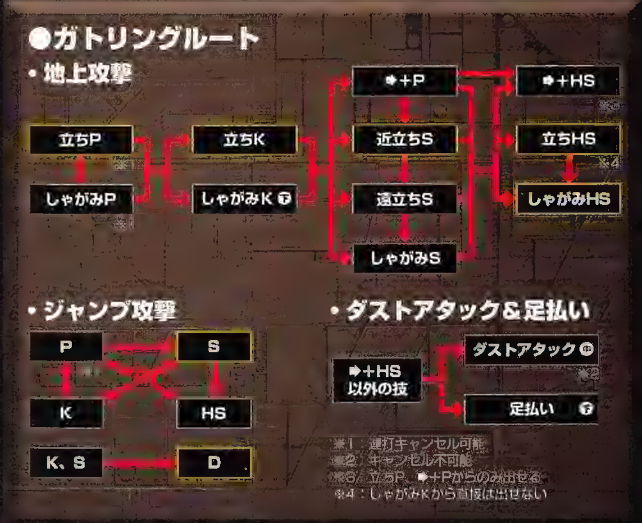
●**ファフニール**／拳を突き出す突進技。ガードされてもソル有利で、ヒット時は相手を横に吹っ飛ばす。通常技キャンセルで出せないのが欠点。

●**タイランレイブver.β**／巨大な炎を前方に展開する技。攻撃発生と同時に無敵が切れるので相打ちになることも。

●**ドラゴンインストール**／通常技のスピードや必殺技の性能がアップする技。一定時間後に気絶状態となる。重ねがけで効果時間が初期値に戻る。


新技のバンディットブリンガーは攻勢を維持できる。連係にうまく取り入れていきたい。


画面端付近ではファフニールを連発。もし当たれば、そこから空中連続技を狙える。



基本連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グランドヴァイパー

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→D×2→【S→K→S→K→S】Ⓙ▶【S→D】Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパー

Ⅲぶっきらぼうに投げる→しゃがみHS Ⓙ▶【S→D】Ⓙ▶ジャンプ【S→D】Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパー

Ⅰはテンションゲージを使わない連続技。Ⅱはダスト始動の連続技。ジャンプDを使うところを覚えよう。Ⅲはコマンド投げからの追撃。しゃがみHSはやや前進してから当てるのがコツ。

『GGX』からの主な変更点

- ●新技追加（コマンド表参照）
- ●ライオットスタンプの高速化
- ●ドラゴンインストール中にガンフレイムとバンディットリヴォルヴァーがパワーアップする
- ●ぶっきらぼうに投げるの後、より低い位置で追撃可能に／ガンフレイムで追撃できるキャラもいる
- ●立ちK→立ちHSが連続ヒット
- ●画面端の空中連続技が大きく変化／ジャンプ【S→D】ジャンプキャンセル【S→D】～が基本
- ●しゃがみHSがカウンターヒットすると相手が浮く



愛は宇宙を越えて……

メイ
May



今回のメイは使いやすさをそのままに、新しいお友達を引き連れて参戦だ！
Text：ラオウ

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、↘+K、→+HS、ジャンプ中↓+HS／無し		
必殺技		F
イルカさん・横	←タメ→+SorHS	○
イルカさん・縦	↓タメ↑+SorHS	○
①レスティブローリング	→↓↘+S（空中可）	○
→方向転換	①中にレバー+S	○
拍手で迎えてください	←↙↓↘→+PorKorSorHS（ため可）	○
オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←→+K	○
覚醒必殺技		F
究極のだだっこ	→↘↓↙←+HS	○
グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S	×
②超絶悶絶きりもみ大旋風	→↘↓↙←+S	○
→デラックス五所川原ボンバー	②中にP	×
一撃必殺技		
メイと愉快な仲間達	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+HS	

技解説

●**イルカさん・横**／イルカに乗って高速で突進する技。ガードされても反撃を受けにくいので、奇襲に使っていこう。

●**イルカさん・縦**／こちらは放物線を描くように突進する。下りはしゃがみガード不能だ。

●**レスティブローリング**／回転しながら斜めに飛び上がる突進技。3回まで方向転換が可能で、地上付近で終わるようにすればスキは小さい。

●**拍手で迎えてください**／空中にリングを出してイルカを出す飛び道具。ボタン押しっぱなしでためられる。相手の起き上がりに重ねていこう。

●**オーバーヘッド・キッス**／成立までに若干時間のかかるコマンド投げ。投げた後はジャンプ攻撃などで追撃可能。接近できたら積極的に狙おう。

●**究極のだだっこ**／イカリと腕を振り回す打撃技。無敵時間を活かし割り込みに使おう。

●**グレート山田アタック**／鯨を呼ぶ飛び道具。対空やコマンド投げ後の追撃にオススメ。

●**超絶悶絶きりもみ大旋風、デラックス五所川原ボンバー**／イカリを振り回しつつ突進した後、鯱（シャチ）を飛ばす。足払いキャンセルで連続技に使おう。

●**メイと愉快な仲間達**／投げ技。無敵時間はあるが、暗転後にジャンプで回避される。

そして新たなお友達、五所川原さんのご登場。謎に傷だらけなところがたまらない。




早口ボイスとともに回る回る地上ヒット時は追加技を出さないと反撃の可能性がある。


ジェリーフィッシュ快賊団に新メンバー加入で13ヒットに。対ディズィーは12ヒット。

ソル補足：ドラゴンインストール中の必殺技の性能について補足をしておこう。まず、相手がダウン復帰できるかどうかは通常時と同じ。ガンフレイムはヒット数こそ増えないが、巨大な火柱を噴き上げるようになる。バンディットリヴォルヴァーはカカト落としが多段ヒットするようになる。HSヴォルカニックヴァイパーは前作同様、ヒット数が大幅に増え高威力に。



もう弱いなんて言わせない！

カイ=キスク Ky Kiske

新たな必殺技を会得し、全体的にパワーアップしたカイ。前作の雪辱なるか？

Text：パチ

レバー入れ技／[illegible]		
→+P、→+K、→+HS [illegible]		
必殺技		[illegible]
スタンエッジ	↓↘→+S	×
スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+HS	×
空中スタンエッジ	空中で↓↘→+SorHS	×
ヴェイパースラスト	→↓↘+SorHS（空中可）	○
スタンディッパー	↓↘→+K	○
グリードセバー	[illegible]+K	○
[illegible]		
ライド・ザ・ライトニング	[illegible]+HS（[illegible]）	○
セイクリッドエッジ	[illegible]+P	×
[illegible]		
ライジング・フォース	[illegible]+HS	

技解説

●**主要通常技**／ジャンプDは雷の十字架を設置する。後方ジャンプ後に盾として置いておくといい。空中投げは相手を投げ飛ばす技で、相手はダウン復帰不能。対空にはジャンプKや→+P、けん制には遠距離立ちSや足払いが有効。

●**スタンエッジ**／雷の弾を放つ飛び道具。弾速が非常に速いのでけん制に使おう。

●**スタンエッジ・チャージアタック**／スタンエッジの強化版で、3ヒットする巨大な雷弾を放つ。発生と弾速は遅い。

●**空中スタンエッジ**／空中からスタンエッジを撃つ。Sは前斜め下、HSはほぼ水平（やや斜め下）に向かって発射。

●**ヴェイパースラスト**／真上に向かって剣を振り上げる対空技。Sで出してカウンターヒットすれば、さらに追撃を決めることができる。

●**スタンディッパー**／下段判定のスライディングから、ダウンを奪うなぎ払いを出す2段技。連続技に組み込もう。

●**グリードセバー**／小さくジャンプし、半円を描くように剣を振り下ろす中段攻撃。攻撃判定の持続時間が長く、後半をガードさせれば反撃を受けない。また、ヒット後は浮いた相手に追い打ち可能。けん制に使うと効果的だ。

●**ライド・ザ・ライトニング**／雷をまとって突進する覚醒必殺技。本作では空中でも出せるようになった。連続技に組み込んでいこう。

●**セイクリッドエッジ**／5ヒットする巨大な雷の剣を飛ばす、新たな覚醒必殺技。技後の硬直が小さく、ここから追撃を決めることも可能だ。



新技のセイクリッドエッジは地上連続技の締めに使え、ヒット後は追撃も狙える。



グリードセバーは、攻撃判定の持続時間がかなり長い。崩しよりもけん制に使おう。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ スタンディッパー

Ⅱ【→+P→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ 空中ヴェイパースラスト

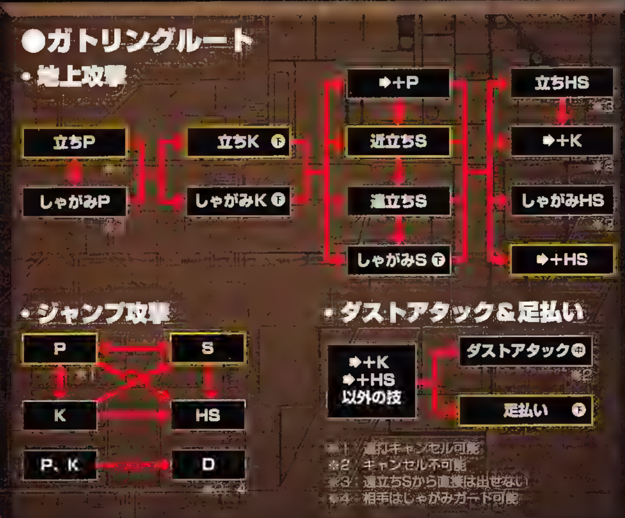
Ⅲ【→+P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ セイクリッドエッジ→スタンディッパー

Ⅳダスト～ホーミングジャンプ→S×3→【S→P→S→P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ 空中ヴェイパースラスト

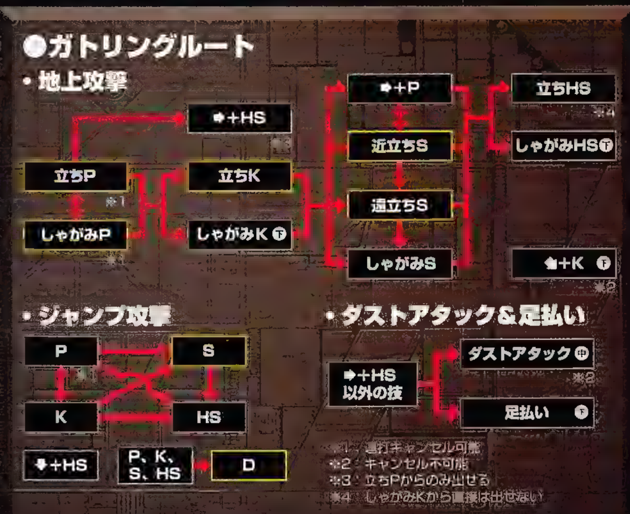
Ⅰはダウンを奪える基本連続技。Ⅱは対空用の空中連続技。→+Pを使う場合は、近距離立ちSまでセットで出そう。Ⅲはセイクリッドエッジ後に最速でスタンディッパーを出せばOK。

『GGX』からの主な変更点

- ●クレシェントスラッシュ削除
- ●グリードセバーの追加
- ●セイクリッドエッジの追加
- ●ライド・ザ・ライトニングが空中でも出せるようになった
- ●空中スタンエッジの弾速アップ
- ●立ちHSのモーション変更／カウンターヒットでよろけを誘発する
- ●→+Kがキャンセル不可能になり、スキが減少／有利時間が増え、目押しで近距離立ちSがつながる
- ●→+HSがジャンプキャンセル可能になった
- ●しゃがみSが下段判定に変更







基本連続技

Ⅱ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ 超絶閃絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー

Ⅰダスト～ホーミングジャンプ→D→D→【K→HS→D】Ⓙ D Ⓒ レスティブローリング

Ⅲ【→+P→近距離立ちS】Ⓙ【S→HS】(→着地)→ジャンプ【K→HS】

Ⅰの後は、画面端なら近距離立ちSからの空中連続技などで追撃可能。Ⅱの連続技はダストからの基本的なもの。最初のDは最速で。Ⅲは対空やもつれた際に出した→+Pから狙っていく。

『GGX』からの主な変更点

- ●超絶閃絶きりもみ大旋風とデラックス五所川原ボンバーの追加
- ●イルカさんがロマキャン可能に
- ●レスティブローリングのスキが小さくなった
- ●相手で迎えてくださいの振り上げた手にも攻撃判定が付いた
- ●オーバーヘッドキッスは投げ成立まで時間がかかるように
- ●究極のだだっこが出始め無敵&途中から離れにくくなった
- ●立ちHSの振りが早くなり、カウンターヒット時によろけを誘発



カイのオススメ技：ジャンプKとグリードセバーの二つが特に強力。これらの技をばらまき、ヒットしたら連続技を狙っていく戦い方が単純だが有効だ。

メイ補足：立ちHSがカウンターヒットしてよろけを誘発したら、すぐさまダッシュしてオーバーヘッド・キッスを狙ってみるといい。投げた後はジャンプKからの空中連続技を決めよう。



驚異のスピードは健在！

ミリア＝レイジ Millia Rage

弱体化は目立つが、空中2回ダッシュや新必殺技など、光る部分はまだまだある！
Text：ケンちゃん

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+K、→+HS／無し		
必殺技		R
ラストシェイカー	S連打or↓↘→+S	○
タンデムトップ	↓↘→+SorHS	×
バッドムーン	空中で↓↘→+P	○
高速落下	空中で↓↘→+K	—
前転	↓↙←+K	—
アイアンセイバー	↓↙←+P	○
シークレットガーデン	↓↙←+HS後レバー+HSで方向指定（4回まで可能）	○
覚醒必殺技		R
ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+HS	○
エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S	×
一撃必殺技		
アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS	

技解説

●**主要通常技**／→+Pはわずかながら上半身無敵があるため対空に使える。スキが大きいので、軌道が変化しにくい低空空中ダッシュの迎撃に使おう。しゃがみHSは地上ヒット時も相手が浮くので、空中連続技の始動技として役立つ。また、スキが小さく攻撃判定が上方向に強いので、対空技としての性能も高い。→+Kは中段攻撃。ヒット後は目押しでしゃがみKへつなぐことができ、足元にやられ判定がないので下段攻撃をかわすことも可能。通常投げ後は、ダッシュから立ちKやしゃがみPで追撃可能だ。空中投げは確実にダウンを奪えるので、その後シークレットガーデンを楯に攻め込むといい。

●**バッドムーン**／発生が早くジャンプの上昇中に出せば中段攻撃として機能する。だが、硬直が長くガードされると反撃を受けかねないので、ロマキャンとセットで使用したい。

●**タンデムトップ**／Sはダウン復帰不能時間が長く、相手が壁に跳ね返りさえしなければダウンを奪うことが可能。一方、HSは足払い→キャンセル前転後やジャンプHS空中ヒット後に出し、相手の起き上がりに重ねていく。その後は、下段と中段、そして投げを使い分けて選択肢を迫ろう。

●**エメラルドレイン**／前方に三つのリングを飛ばす覚醒必殺技。ヒット後は空中連続技を決めることが可能。

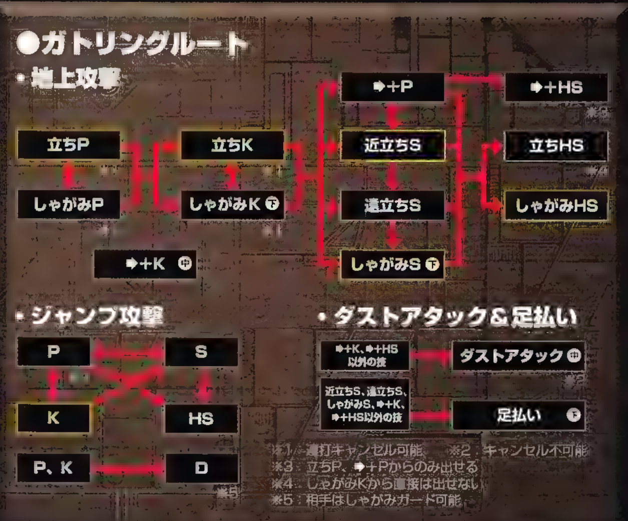
●**ウィンガー**／ミリアが持つ技の中で唯一無敵時間があるので、割り込みや起き上がり時に活用していこう。なお、下降時の突進は中段攻撃だ。



連続技は決められないが、素早い中段攻撃として使えるのは相変わらずのバッドムーン。



→+Pは上半身無敵が付いて対空迎撃の要に。だが、スキが大きいので空振りには注意。



基本連続技

Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS（1段目）→立ちHS（1段目）→足払い】

Ⅱ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ【S→P→HS】

Ⅲ 低空バッドムーンⓇ【近距離立ちS→しゃがみHS】ハイジャンプキャンセル【S→P→P→HS】

Ⅳ【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ エメラルドレイン→しゃがみHSⒿ【S→P→HS】

Ⅰの連続技はダッシュから出して慣性を付ける必要がある。相手が画面端の場合は、足払いからSタンデムトップをつなげよう。Ⅱはしゃがみ HSからの空中連続技の基本形だ。

『GGX』からの主な変更点

●ラストシェイカーのモーションが変更、新コマンドが追加された
●バッドムーンの硬直が増加／ヒット後空中連続技へ移行できない
●HSタンデムトップの発生が遅くなった／相手の起き上がりに重ねにくくなった
●ガトリングルートの変更／足払いにつなげにくくなり、相手をダウンさせる機会が減った
●→+Pに上半身無敵が付加／対空性能がパワーアップ
●しゃがみHSのダウン復帰不能時間が長く、発生が遅くなった





そのパワーに変わりは無し！

ポチョムキン Potemkin

ガイガンターの弱体化は痛いが、それ以外は特に変わり無し。一発にかけろ！
Text：ハメコ。

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+K、→+HS／→+K、F.D.B.（反射飛び道具含む）、ガイガンター		
必殺技		R
メガフィスト・前方	↓↘→+P	○
メガフィスト・後方	↓↙←+P	○
スライドヘッド	↓↘→+S	○
①ハンマフォール	←タメ→+HS	○
→ハンマフォールブレーキ	①中にP	—
F.D.B.	→↘↓↙←+S	○
ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P	×
②ヒートナックル	→↓↘+HS	○
→ヒートエクステンド	②中に→↘↓↙←+HS	
覚醒必殺技		R
③ガイガンター	→↘↓↙←→+HS	×
→ガイガンティックブリッド	③中に←↙↓↘→←↙↓↘→+P	○
ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S	×
一撃必殺技		
マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS	

技解説

●**主要通常技**／→+Pは長い上半身無敵時間があり対空として強力。→+Kは中段なので起き攻めに。下段判定の立ちKとしゃがみKはガトリング始動技として重要。遠距離立ちS、足払いはリーチが長く、けん制として強い。ジャンプDは急降下ヒッププレス。中段だがその後連続技が入るワケではないのでイマイチ。

●**メガフィスト・前方**／軽くジャンプして攻撃。スキが小さく接近手段として使える。

●**スライドヘッド**／倒れ込んで地震を起こす。倒れ込みは下段で、地震はガード不能。

●**ハンマフォール**／動作中相手の攻撃を1発だけ耐えられる突進技。移動中にPを押すと攻撃をキャンセルできる（ハンマフォールブレーキ）。こちらはスキが小さいため移動手段として役に立つ。

●**F.D.B.**／相手の飛び道具に合わせると、縦に攻撃判定が大きくスピードが遅い飛び道具を撃ち返すことができる。

●**ポチョムキンバスター**／間合いが広く、威力絶大なコマンド投げ。発生までに時間がかかるため、リバーサルで狙うのは危険。また、よろけに投げを決められるので、→+Kキャンセルで連続技になる。

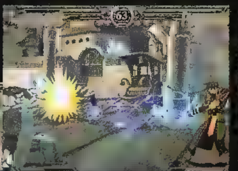
●**ヒートナックル**／対空用の投げ技だが、発生が遅いため、ほぼ連続技専用。追加技のヒートナックルエクステンドはとりあえず入れておこう。

●**ガイガンター**／よろけ誘発技で、発生直前までは無敵。

●**ヘブンリーポチョムキンバスター**／対空専用の投げ技。無敵はあるものの発生が遅いため対空としては使いにくい。



これを盾にして接近していこう。ヒット時はよろけを誘発するので追撃のチャンスだ。



F.D.B.で返した飛び道具は飛び道具に消されず、判定が大きくスピードも遅いので……。

ミリア補足：画面端でSタンデムトップをヒットさせると、相手が壁で跳ね返りダウン復帰されてしまう。だが、その前に通常技での追撃が間に合うので、空中連続技に移行できる。
ポチョムキン補足：ガイガンターを空中でヒットさせると、相手がダウン復帰不能でゆっくり落ちてくるやられモーションとなる。ガイガンティックブリッドがまず連続ヒットするぞ。



限られた時間の中で……

エディ Eddie

本体（？）とエディの2体同時攻撃は健在！　起き攻め連係は本作でも強力だ。

Text：OYZ

→+P、→+K、→+HS／→+K

技名	コマンド	R
必殺技		R
インヴァイトヘル	[illegible]+SorHS	×
ブレイク・ザ・ロウ	[illegible]+K（押しっぱなし）	×
①エディ召還（戻し）	[illegible]+PorKorSorHS	×
→小攻撃	①後にP	×
→移動攻撃	①後にK	×
→対空攻撃	①後にS	×
→ドリルスペシャル	①後にHS	×
→中段攻撃	①後にD	×
ドランカーシェイド	[illegible]+S	○
ダムドファング	密着して[illegible]+S	×
飛行	二段ジャンプ	－
シャドウギャラリー	空中で[illegible]+S	○
覚醒必殺技		R
イグゼキューター	空中で[illegible]+S	○
アモルファス	[illegible]+HS	×
メガリスヘッド	①中に[illegible]+S	×
一撃必殺技		
ブラック・イン・マインド	[illegible]+HS	

技解説

●**インヴァイトヘル**／Sは中距離に、HSは遠距離に下段判定のドリルを生やす技。しゃがみSからの連係や中、遠距離でのけん制技として有効だ。

●**ブレイク・ザ・ロウ**／地中に潜る技。Kを押し続けることで地中に滞在でき（その間は無敵）、レバーで移動することも可能。Kを離すか一定時間が経過すると出現する。

●**エディ召還**／各ボタンに対応した攻撃を出しながらエディを召還（HSは攻撃無しで召還）。その後、体力ゲージの下に出現する召還ゲージが無くなるまで、各ボタンでエディに攻撃させることができる。



ジャンプDは空対空でカウンターヒットすれば、恐怖の起き攻め連係へと発展できる！

●**ダムドファング**／発生までに時間はかかるが、通常投げよりやや間合いの広いコマンド投げ。技後は起き攻めが可能で、画面端なら相手の着地前に追撃することもできる。

●**飛行**／エディ独特の空中移動手段。レバーである程度制御することができる。

●**シャドウギャラリー**／空中から地中に瞬間移動し、鮫に姿を変えて上昇攻撃。さらに鋭い牙で相手をたたき付ける2段技。出始めに若干スキはあるが、姿を消してから上昇攻撃時の攻撃発生までは無敵。相手の対空技を回避したり、奇襲に使うことができる。

●**イグゼキューター**／剣の姿に変化して、真横に突進する。

●**アモルファス**／地中から大きな鮫が攻撃。ダメージも高く、連続技に組み込める。



新技のシャドウギャラリーもヒット後に起き攻めができる。適度に狙っていきたい。

基本連続技

Ⅰ【立ちK→しゃがみS→足払い】Ⓒアモルファス

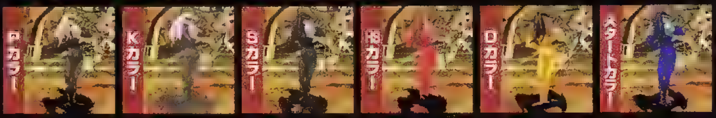
Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→D×2→【K→S→HS→D】

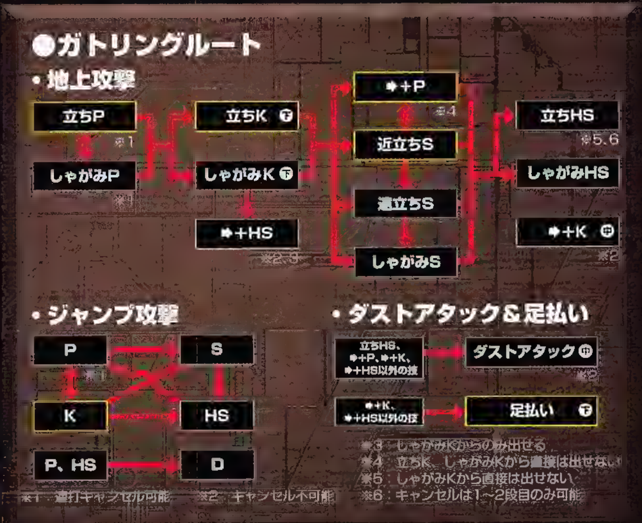
Ⅲ：→+P（1段目）Ⓙ【K→S→HS→D】

Ⅰは超基本連続技。起き攻め重視なら、足払い→キャンセルHSエディ召還がいい。Ⅲは対空で→+Pを当てたときの連続技。Ⅱ、Ⅲは最後のDをイグゼキューターにすればダメージUP。

『GGX』からの主な変更点

- ●エディ召還～中段攻撃の追加／[illegible]中段判定。召還ゲージを大量に消費するのが難点
- ●シャドウギャラリーの追加
- ●→+Kの追加／中段判定で、ヒット時は相手をよろけさせる
- ●ジャンプDの追加／カウンターヒット時、相手はダウン復帰不能
- ●ドランカーシェイドがパワーアップ／出した瞬間から飛び道具を跳ね返せるように
- ●ブレイク・ザ・ロウのスキ変更／潜っていた時間に応じて出現時のスキが大きくなるようになった







基本連続技

Ⅰ【立ちK→しゃがみHS】Ⓒヒートナックル→ヒートエクステンド

Ⅱ【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】

Ⅲダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→【S→P→K→P→K】ⒿP×3

Ⅳ（画面端）ポチョムキンバスター→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒヒートナックル→ヒートエクステンドⓇ→+HSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド

Ⅰは近距離で→+Kとの二択に使う。遠いとしゃがみHSがつながらないので注意。Ⅱは立ち回りで常に狙っていく。Ⅳのロマキャン後の→+HSは置いておく感じで早めに出そう。

『GGX』からの主な変更点

- ●[illegible]
- ●F.D.B.の追加
- ●→+Pがリニューアル
- ●前作の→+Pが→+Kになり、しゃがみHSにつながらなくなった
- ●ポチョムキンバスターの発生が早くなった
- ●ガイガンターのヒット効果がダウンではなくよろけに
- ●スライドヘッドの連撃部分が口でキャン可能に
- ●ヘブンリーポチョムキンバスター空振り後の落下中に行動が可能に
- ●ハイジャンプの移動距離が伸びた



前作の強力連携は今？：前作では相手の起き上がりにドリルスペシャル（下段）とジャンプ攻撃（中段）を同時に重ねる、強力な起き攻めがウリだったザトー。本作ではダウン追い打ちをするとダウン復帰されてしまうので、ドリルスペシャルが発動するまでの時間を稼ぎにくい。かなり早めにドリルスペシャルを設置できる状況以外では、中下段同時攻撃は難しいだろう。

事典

日本かぶれに磨きがかかった？
チップ=ザナフ
Chipp Zanuff

前作で猛威を振るったしゃがみHSが弱体化。だが、頼らずとも十分に闘えるぞ。
Text：バチ



レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+K、→+HS／→+HS		
必殺技		R
①αブレード	↓↘→+P（空中可）	○
→αプラス	①（地上のみ）中にHS	○
βブレード	→↓↘+S（空中可）	○
γブレード	←↙↓↘→+HS	×
殺式転移（つよししきてんい）	↓↓+PorKorSorHS	―
殺式迷彩（つよししきめいさい）	↓↙←+K	―
幻朧斬（げんろうざん）	←↙↓↘→+K	×
①冽掌（れっしょう）	↓↘→+S	○
→②麓砕（ろくさい）	①中に↓↘→+S	○
→穿踵（せんしゅう）	①or②中に↓↘→+K	○
削岩脚	空中で↓+K	○
覚醒必殺技		
斬星狼牙（ざんせいろうが）	→↘↓↙←→+HS	○
万鬼滅砕（ばんきめっさい）	↓↘→↓↘→+K	○
一撃必殺技		
ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS	

技解説

●**αブレード、αプラス**／低姿勢で高速突進する技。地上版のみαプラスに派生。αプラスは通常ヒット時相手ダウン回避不能、カウンターヒット時はダストと同様に相手がきりもみ状態で吹っ飛ぶ（硬直が解けた後にジャンプするとホーミングジャンプになる）。
●**βブレード**／無敵時間のある対空技。割り込みに使おう。
●**γブレード**／相手を約1秒ほど捕縛する飛び道具。捕縛が解けた相手は空中に吹っ飛ぶ。キャンセルから出すことはできないが、ダウン中の相手も捕縛できるのが利点。
●**殺式転移**／瞬間移動する技。Pは画面の約三分の一、Kは


αプラスは割り込まれやすい。ダウン復帰不能の特性を活かし連続技の締めに使おう。

約四分の三ほど前に移動した場所、Sはバックステップと同程度後ろに移動した場所、HSは相手の頭上に出現する。
●**殺式迷彩**／姿を見えにくくする。約8カウント経過するか、チップが攻撃をくらうと元に戻る。γブレード同様、キャンセルからは出せない。
●**幻朧斬**／移動投げ。ガードを崩すのに役立つ技だ。
●**冽掌、麓砕、穿踵**／突進掌底の冽掌から、下段の麓砕、中段の穿踵に派生。麓砕はカウンターヒット時によろけを誘発、穿踵はヒット時に相手をたたき付けるので追撃可能。
●**万鬼滅砕**／突進して無数の打撃をたたき込む。ヒット後、相手はダウン復帰不能。
●**斬星狼牙**／画面を往復しつつ刃で切り刻む技。連続技用。


γブレードはキャンセルからの使用が不可能に。ダウン追い打ちに使うのがオススメ。



基本連続技

Ⅰダッシュ【しゃがみK→｛→+P（1段目）→近距離立ちS｝×2→足払い】→（以降ダウン追い打ち）γブレード→【→+P（1段目）→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】

Ⅱ【→+P→立ちHS】Ⓙ【K→K→S】Ⓙ【K→K→S】ⒿHSⒸβブレード

Ⅲダスト～ホーミングジャンプ→D×3→【S→HS】Ⓒβブレード

Ⅰは基本連続技。ダメージを稼ぎたい場合はしゃがみKを省くこと。Ⅱは対空用の空中連続技。→+Pから立ちHSはワンセットで出そう。Ⅲは全キャラに対して決まるダストからの連続技だ。

『GGX』からの主な変更点

- ●αプラスの追加
- ●γブレードの性能が変化
- ●麓砕がカウンターヒット時によろけを誘発させられるように
- ●穿踵がヒット時に相手をたたき付けてバウンドさせるように
- ●万鬼滅砕がダウン復帰不能に
- ●一撃必殺準備モーションが短縮
- ●しゃがみHSの判定が弱体化／対空やけん制には使えず、カウンターヒット時も高い位置でダウン復帰されてしまう
- ●→+HSがよろけ誘発技に



畳起き攻めは健在!?
梅喧
Baiken

これといって弱体化した点は無い。前作同様、畳替しを使った起き攻めがキモだ。
Text：ハメコ。

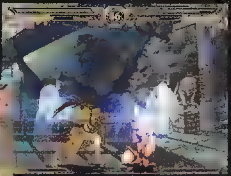


レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+K、→+HS／蚊鉤		
必殺技		R
畳替し（たたみがえし）	↓↘→+K（空中可）	×
妖刺陣（ようしじん）	ガード中に←↙↓+P	○
回り込み	ガード中に←↙↓+K	―
裂羅（さくら）	ガード中に←↙↓+S	○
鈴走（すずらん）	→↘↓↙←+K	―
妖斬扇（ようざんせん）	空中で→↓↘+S	○
①蚊鉤（かばり）	←↙↓↘→+HS	○
→鉄斬扇（てつざんせん）	①中にS	○
覚醒必殺技		R
連ね三途渡し	↓↘→↓↘→+S	○
縛・亀（ばく・き）	ガード中に→←↙↓↘→+P	○
縛・麟（ばく・りん）	ガード中に→←↙↓↘→+K	○
縛・龍（ばく・りゅう）	ガード中に→←↙↓↘→+S	○
縛・鳳（ばく・ほう）	ガード中に→←↙↓↘→+HS	○
一撃必殺技		
[illegible]（がり[illegible]てんせ[illegible]）	[illegible]+HS	

技解説

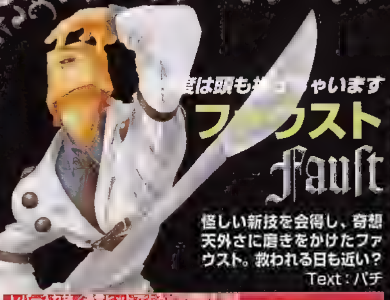
●**主要通常技**／→+Pは上半身無敵があり対空として強力な上、ジャンプキャンセルから連続技を狙える。しゃがみS、遠距離立ちS、足払いは中間距離でのけん制に役立つ。ジャンプSはリーチ、判定ともに優秀なので空対空で重要。ジャンプHSは下方向に強い。
●**畳替し**／畳を出す飛び道具。空中バックステップから出してけん制したり、起き上がりに重ねて二択を迫ったりと、さまざまな使い方ができる。


妖刺陣がカウンターヒットすると相手はダウン復帰ができないので、連続技を狙えるぞ。


蚊鉤はガードされても梅喧有利なので、しゃがみKや昇り妖斬扇に連係させていこう。

●**妖刺陣、回り込み、裂羅**／相手の技をガード中にのみ出せるガードキャンセル技。妖刺陣はカウンターヒット時に相手がダウン復帰不能に。無敵は攻撃判定発生直前で切れる。回り込みは移動するだけだが、スキの大きい技に合わせれば反撃も可能。裂羅は発生こそ遅いが無敵が長く信頼性は高い。スキが大きいのでロマキャンでフォローしよう。
●**鈴走**／立ちガード可能な技を防ぎつつ接近する技。終わり際にスキがある点に注意。
●**妖斬扇**／発生が早く中段攻撃なので、昇りで出せばガードを崩す手段として有効。
●**蚊鉤**／鉤爪を放って相手を引き寄せる技。ガード時は梅喧側有利、ヒット時はよろけを誘発するため追加技の鉄斬扇がまず連続ヒットする。
●**連ね三途渡し**／無敵が長く、割り込みなどに使える。
●**縛**／ガードキャンセル技で、亀は相手のジャンプを、麟は必殺技を封印し、龍は攻撃力を、鳳は防御力を低下させる効果がある。暗転後に相手のみ停止している時間があるため、出せればまずヒットする。

チップ技解説補足：けん制は遠距離立ちS、足払いが有効。対空にも使える→+Pや、立ちHS、→+HSも使っていこう。空対空ではジャンプP、跳び込みはジャンプHSを使うといい。
梅喧有効連係：攻める際、立ちHS→蚊鉤という連係を交ぜると効果的。無敵技での割り込みは怖いが、立ちHSカウンターヒット時は蚊鉤がつながり、ガードされても有利となるぞ。



怪しい新技を会得し、奇想天外さに磨きをかけたファウスト。救われる日も近い？

Text：パチ

レバー入れ技/[illegible]		
➡+P、⬇+HS、ジャンプ中⬇+K、[illegible]		
必殺技		
①レレレの突き	↓↘➡+P	○
→②引き戻し	①中に⬅	—
→③オイッス！	①中に↓↙⬅+P	○
→④声が小さい	③中に↓↙⬅+P	—
→もう一丁オイッス！	④中に↓↙⬅+P	○
愛	空中で↓↘➡+P	×
⑤槍点遠心乱舞	↓↘➡+S	○
→前方移動	⑤中に➡➡	○
→後方移動	⑤中に⬅⬅	○
→くびびよーん	⑤中にP	○
→ぐろーいんぐふらわー	⑤中にK	○
→華だろ？俺、華だろ？	⑤中にS	○
ごーいんぐまいうえい	空中で↓↘➡+HSor⑤中にHS	○
何が出るかな？	↓↘➡+P or ⑤中にD	×
メッタ斬り	密着して↓↙⬅+HS	○
前からいきますよ	↓↙⬅+P	○
後ろからいきますよ	↓↙⬅+K	○
上からいきますよ	↓↙⬅+S	○
覚醒必殺技		
刺激的絶命拳	↓↘➡↓↘➡+S	○
な・な・な・なにがでるかな！	↓↘➡↓↘➡+P	×
一撃必殺技		
今週のYAMABA	↓↘➡↓↘➡+HS	

技解説

●**レレレの突き、引き戻し、オイッス！、声が小さい、もう一丁オイッス！**／メスを突き出す技。ヒット時は追加入力で連続攻撃を決められる。

●**愛**／頭（？）を前斜め下に投げる新技。紙袋が地面や相手に着弾すると爆発。この爆発は自分もくらうことがある。

●**槍点遠心乱舞**／メスを支点に攻撃する。技終了後はメス乗り状態となり、さまざまな技に派生可能。レバー下でメス乗り状態は解除される。

●**前方移動、後方移動**／メス乗り状態から体当たりを出す。

●**くびびよーん**／メス乗り状態から首を伸ばして攻撃する。

●**ぐろーいんぐふらわー**／テンションゲージが増加する。花の部分に攻撃判定がある。

●**華だろ？俺、華だろ？**／ファウストの手前に下段判定の人面花を出現させる。

●**ごーいんぐまいうえい**／回転しつつ突進する技。

●**何が出るかな？**／7種類のアイテムを投げる（アイテムの効果は欄外参照）。本作ではメス乗り状態中にも出せる。

●**メッタ斬り**／コマンド投げ。

●**前からいきますよ、後ろからいきますよ**／一瞬姿を消し、ドアから出現して攻撃する技。

●**上からいきますよ**／一瞬姿を消し、相手の頭上から出現する中段攻撃。カウンターヒット時は相手をたたき付ける。

●**刺激的絶命拳**／地面を泳いで攻撃する技。くらった相手はボタンで宝箱を選択でき、当たりを引かれるとファウストがダメージを受けてしまう。

●**な・な・な・なにがでるかな！**／何が出るかな？で出現するアイテムを4個投げる技。



遠距離立ちSがリニューアル。リーチの長さと判定が強化されており、とにかく強い。

一撃必殺技である今週のYAMABAの演出も変化。アフロ姿が見られないのは残念。



基本連続技

Ⅰ【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ 槍点遠心乱舞or刺激的絶命拳

Ⅱ 立ちK Ⓙ K Ⓙ【K→S→HS】

Ⅲ ダッシュ【立ちK→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ 槍点遠心乱舞 Ⓡ ダッシュ立ちK Ⓙ K Ⓙ【K→S→HS】

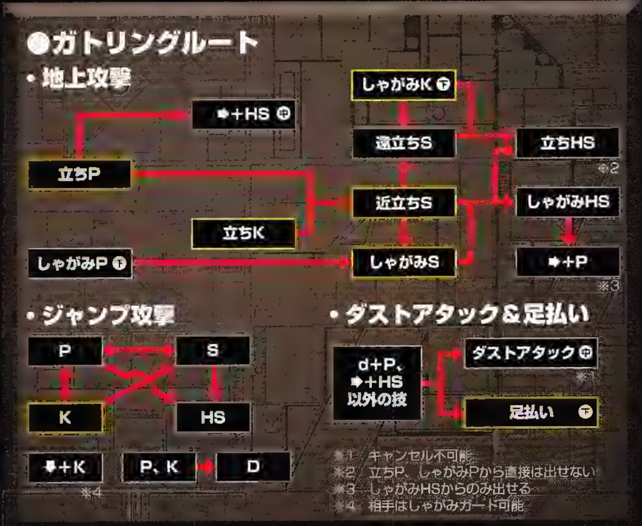
Ⅳ ダスト～ホーミングジャンプ→HS×2→【K→P→K】Ⓙ【K→S→HS】

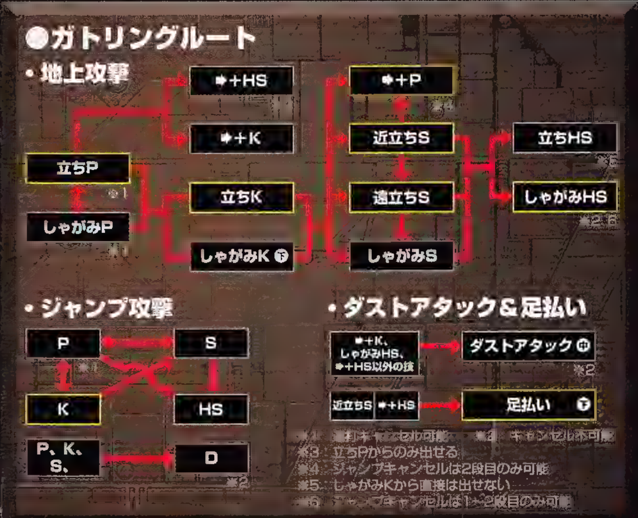
Ⅱは対空連続技で➡+Pカウンターヒット後にも決められる。ⅢはⅠとⅡを応用したもの。ゲージがあるときに狙おう。Ⅳはダストからの連続技。最初のKまではボタン連打でも出せる。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]
●[illegible]
●刺激的絶命拳の移動距離が短く
●今週のYAMABAの演出変更
●遠距離立ちSのモーション変更
●立ちPの攻撃レベルが低下／全5段階中の2に（前作換算1.5）
●立ちKカウンターヒット時に相手が横方向へ吹き飛ぶようになった







基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】

Ⅱ【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P】Ⓒ 連ね三途渡し

Ⅲ ダスト～ホーミングジャンプ→S→S→【S→P→P→S→P→K】Ⓙ【S→D】

Ⅳ 妖刺陣（カウンターヒット）→ダッシュ【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→P→K】Ⓙ【S→D】

Ⅰ後は足払い Ⓙ 畳替しから起き攻めをしよう。Ⅳの➡+HS以降は、蚊鉤→鉄斬扇 Ⓡ からも狙うことが可能だ。そのほか、対空の➡+P空中ヒット後はジャンプキャンセルS→P～とつなごう。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]／[illegible]でもカウンターヒット[illegible]ダメージを狙える
●[illegible]／[illegible]固めに使っていける
●➡+Kの追加
●妖斬扇の[illegible]時間が[illegible]くなった／空中で何度も出すといった戦法は取りにくくなっている
●[illegible]に時間停止がついた／出せばまずヒットするようになっている
●しゃがみHSがジャンプキャンセル可能＆カウンターヒット時にダウンを奪えるようになった



何が出るかな？アイテムリスト：【ドーナツ、チョコレート】取るとわずかに体力が回復。相手も取れる。【ハンマー】放物線を描いて飛ぶ。【チビファウスト】空からゆっくり降下し、着地後に前進する。【爆弾】着地後約2秒後に爆発。ファウスト側にも当たる。【メテオ】約3秒後に隕石が降る。【毒薬】地面に落ちたフラスコから毒が発生。くらった相手は約6秒間体力が減少。

超破壊力の中華娘

蔵土縁 紗夢 Jam Kuradoberi

朝凪の呼吸の弱体化は痛いが、激・砕神掌によって連続技がパワーアップしたぞ。

Text：ケンちゃん

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技	
→+P、→+K、→+HS／爆蹴～足払い、激・砕神掌（1段目）	
必殺技	
朝凪の呼吸	↓↓+KorSorHS
龍刃（りゅうじん）	↓↘→+K（空中可）
逆鱗（げきりん）	↓↙←+K（空中可）
剣楼閣（けんろうかく）	→↓↘+K（空中可）
①爆蹴（ばくしゅう）	↓↘→+S
→回り込み	①中にP
→足払い	①中にK
→百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう）	①中にS
→千里沁鐘（せんりしんしょう）	①中にHS
補歩（ほちふ）	相手の立ちガード可能技にあわせて→→
鳳翼脚（ほうえいきゃく）	空中で↓+K
覚醒必殺技	
蓮鳳脚（れんほうきゃく）	→↘↓↙←→+HS
兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→+S
激・砕神掌（げき・さいしんしょう）	↓↘→↓↘→+HS
一撃必殺技	
[illegible]（がせんこつ）	↓↘→↓↘→+HS

技解説

●**主要通常技**／→+Pは上半身に無敵時間があるので対空に使える。常に近距離立ちSへつなぎ、ヒット時は空中連続技へ移行しよう。ジャンプDは地上の相手にヒットさせると浮かすことができ、その後ジャンプSでの追撃が可能。

●**朝凪の呼吸**／Kは龍刃、Sは逆鱗、HSは剣楼閣を強化する技。基本的に威力が上昇し、ダウン復帰されなくなる。

●**龍刃、逆鱗、剣楼閣**／この三つの技は、自由な組み合わせで3回まで続けて出すことが可能（同じ技を続けて出すことはできない）。主に龍刃は連続技、逆鱗はガード崩し、剣楼閣は割り込みに使用。

●**破斧**／下段以外の攻撃を受け流す技。成立した瞬間から紗夢側が動けるようになる。

●**爆蹴**／四つの技に派生できる移動技。回り込みは上半身無敵の移動技で、相手の背後に回ることが可能。足払いは下段判定でよろけを誘発することができる。百歩沁鐘は相手の正面、千里沁鐘は裏から攻撃する突進技。発生が遅く、連続技には組み込みにくい。

●**懸崩嬢**／巨大な気の弾を出す。発生は遅いが無敵時間は長くスキも小さいので、相手の起き上がりに重ねると有効。

●**兆脚鳳凰昇**／無敵時間の長い突進技。発生も早いため、連続技や割り込みに役立つ。

●**激・砕神掌**／相手を強力な掌底で打ち上げる。吹っ飛び方が非常に大きいので画面中央での追撃は難しいが、画面端なら空中連続技を決めることが可能。また、攻撃発生後まで無敵時間が続くので、割り込みにも重宝するはずだ。

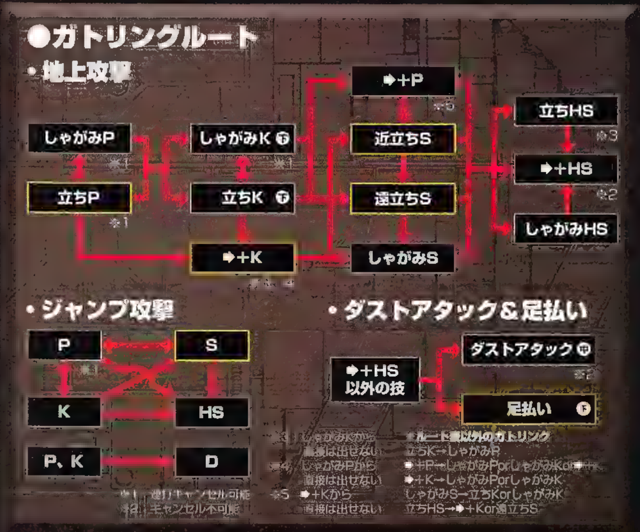


しゃがみSをカウンターヒットさせると相手がよろける。判定が強いので頼れるぞ！



激・砕神掌は、連続技に組み込むよりも単発で決めた方が本来の威力を発揮できる。





基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶龍刃→剣楼閣→逆鱗

Ⅱ【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶爆蹴～足払い→龍刃→剣楼閣

Ⅲダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→HS→HS→SⒿ▶HSⒸ▶龍刃→剣楼閣→逆鱗

Ⅳ【→+P→近距離立ちS】Ⓙ▶SⒿ▶HS Ⓒ▶龍刃→剣楼閣→逆鱗

Ⅰは相手が立ちやられ時、Ⅱはしゃがみやられ時の連続技。しゃがみHSまでに相手のやられモーションを確認し、的確に切り替えていきたい。Ⅳは対空→+Pからの基本連続技だ。

『GGX』からの主な変更点

- ●激・砕神掌の追加
- ●破斧のコマンドが変更／空振りモーションが出ることは無い
- ●爆蹴～足払いをヒットさせると相手がよろける
- ●朝凪の呼吸の硬直時間変更／強化する技により異なり、逆鱗→龍刃→剣楼閣の順で硬直が長い
- ●立ちKが1段技になり、2～3段目の流れは→+Kになった
- ●→+P、しゃがみSがカウンターヒットすると相手がよろける
- ●立ちHSをヒットさせると、相手が強制的にしゃがみやられに



さまよってもノリノリだぜ！

アクセル＝ロウ Axl Low

HS弁天刈りの弱体化が痛いアクセル。ミッドナイトは各種新技に期待だ。

Text：ラオウ



レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、↘+P、→+K、→+HS、ジャンプ中→+P／しゃがみHS		
必殺技		
①弁天刈り（べんてんがり）	→↓↘+SorHS	○
→追加アクセルボンバー	①（HSのみ）中に→↓↘+HS	○
②鎌閃撃（れんせんげき）	←タメ→+S	×
→曲鎖撃（きょくさげき）	②中に↖or↗入れっぱなし	×
→旋鎖撃（せんさげき）	②中に↙or↘入れっぱなし	○
羅鐘旋（らしょうせん）	←タメ→+HS	×
天放石 上段	↓↙←+P	×
天放石 下段	↓↙←+K	×
③蜂巣箱（はちすばこ）	→↓↘+P	
雷影鎖撃（らいえいさげき）	→↘↓↙←+SorHS	
アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS	○
覚醒必殺技		
百重鎌焼（ひゃくえれんしょう）	↓↘→↘↓↙←+HS	○
白波の焔（しらなみのほむら）	③中に←↓↙+P	○
一撃必殺技		
鎌閃奥義・乱髪（みだれがみ）	↓↘→↓↘→+HS	

技解説

●**弁天刈り**／Sは攻撃判定発生前まで無敵なので、対空や割り込みに使える。追加技のあるHSは連続技に使おう。

●**鎌閃撃、曲鎖撃、旋鎖撃**／鎌閃撃は鎖鎌を伸ばす飛び道具扱いの技。ヒット時はダウンを奪える。曲鎖撃はスキが大きいので連続技用だ。旋鎖撃は起き上がりに重ねて相手のガードバランスを上げよう。

●**羅鐘旋**／ガード不能の飛び道具。ガトリングに交ぜるのが有効だが、避けられるとスキは大きいので覚悟しよう。

●**天放石**／いわゆる当て身投げ系の技。上段は立ちガードできる技、下段は下段攻撃を取れる。出始めは無防備なので中間距離で狙おう。

●**蜂巣箱、白波の焔**／発生までに時間のかかる当て身技で、立ちガード可能技を取れる。反撃の打撃技は攻撃判定発生前まで無敵だ。白波の焔は蜂巣箱から連続ヒットする。

●**雷影鎖撃**／Sはガトリングから出してめくりを狙おう。HSはガードされるとスキ大。

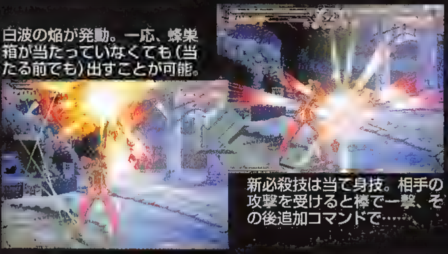
●**アクセルボンバー**／威力が高いので連続技の締めに最適。

●**百重鎌焼**／長い無敵時間を活かして起き上がりに使おう。

●**鎌閃奥義・乱髪**／射程は長いが、発生が遅く立ちガードも可能なので決めにくい。



注目の新技→+K。技の振り、攻撃判定ともにいい感じだ。ここからガトリングも出るぞ。



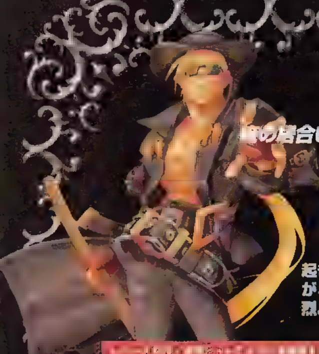
白波の焔が発動。一応、蜂巣箱が当たっていなくても（当たる前でも）出すことが可能。

新必殺技は当て身技。相手の攻撃を受けると棒で一撃、その後追加コマンドで……。

X事典

紗夢、激・砕神掌の謎：単発で決めた後、1段目をロマキャンしてよろけた相手に連続技を決めると、ものすごいダメージになる。何か特別な補正がかかっているとしか思えないが……。

紗夢、鳳翼脚の使い方：空中から急降下して蹴りを放つ鳳翼脚は、低空で出せば中段攻撃として利用可能。また1段目をロマキャンすれば地上技につなげられるので、利用価値は高い。



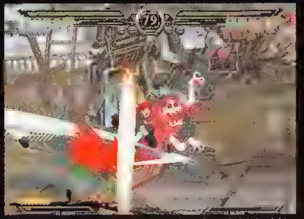
俺の居合いが見切れるかな？

ジョニー Johnny

起き攻め連係は影を潜めたが、燕穿牙での連続技は強烈。居合の神髄を見せろ！

Text：ケンちゃん

[illegible]		
➡+P、➡+K、➡+HS／無し		
必殺技		R
①ミストファイナー	⬇⬋⬅+PorKorS（押しっぱなし）	―
→前方移動	①の構え中に➡	―
→後方移動	①の構え中に⬅	―
→構えキャンセル	①の構え中にHS	―
→居合抜き	①で押したボタンを離す	○
グリッター イズ ゴールド	⬇⬊➡+HS	×
燕穿牙（えんせんが）	空中で⬅⬋⬇⬊➡+HS	○
バッカスサイ	⬇⬊➡+P	×
ディバインブレイド	➡⬇⬊+S中にS	×
空中ディバインブレイド	空中で⬇⬊➡+S	×
覚醒必殺技		
「それが俺の名だ」	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS	○
一撃必殺		
ジョーカートリック	⬇⬊➡⬇⬊➡+HS	



判定の強いしゃがみHSで相手の攻撃を刈り、カウンターヒットでよろけさせ追撃を狙おう。

技解説

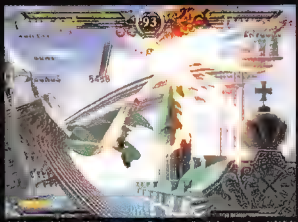
●**主要通常技**／しゃがみHSは発生が早く後ろに下がりながら攻撃するため、相手の投げに対して有効。➡+Pは上半身無敵があるので、対空などに役立つ。ヒット後はジャンプKからの空中連続技で追撃しよう。➡+Kは前方に突進しながら相手を蹴り上げる技。地上の相手にヒットさせても浮かせられるので、通常ヒット時はジャンプKから、カウンターヒット時は➡+HSから空中連続技へ移行できる。

●**グリッター イズ ゴールド**／前方にコインを投げる。ヒットするとミストファイナーのLvが上昇（最大Lv3まで）。

●**ミストファイナー**／P、K、Sでそれぞれ上、中、下段に居合斬りを放つ。ボタンを押し続けることにより構えたまま待機でき、その状態でHSを押すと構えが解除される。Lv2は発生が早くなり、相手がダウン復帰不能に。Lv3はダウン復帰可能だが、多段攻撃でダメージが大きい。

●**燕穿牙**／前方を2連続で斬り払う新技。主に空中連続技の締めに使う。昇りで出せば中段攻撃として活用できるが、間合いが近いと当たらない上にガードされると反撃を受ける可能性大。なお、1段目のみヒットさせた場合は、どの高度でもダウン復帰されない。

●**「それが俺の名だ」**／ジョニー唯一の無敵時間がある技。ダメージが大きくスキが小さいので割り込みに重宝する。



新必殺技の燕穿牙はダメージが大きく、連続技、ガード崩しと多方面で役に立つ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ Lv1ミストファイナー・中段

Ⅱ【しゃがみP→立ちK→足払い】Ⓒ グリッター イズ ゴールド→➡+HS

Ⅲ➡+P Ⓙ or通常投げ→or➡+K→【K→P→S】Ⓙ【K→S】Ⓒ 燕穿牙

Ⅳダスト～ホーミングジャンプ→D×3→【K→P→K→S】Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙

Ⅰは基本連続技だが、一部キャラのしゃがみ状態には決まらないので注意。Ⅲは基本的な空中連続技の構成。➡+Kからの場合は、相手キャラによって途中のジャンプPを省く必要がある。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]／[illegible]

●しゃがみHS、ジャンプHSの[illegible]モーション[illegible]

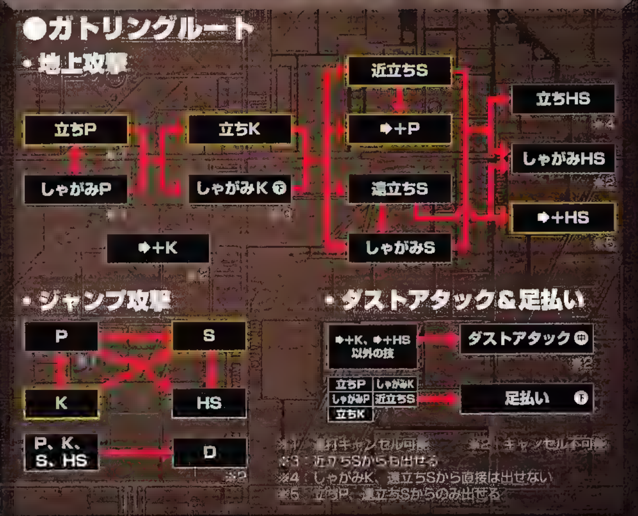
●Lv1ミストファイナー・下段の[illegible]生が[illegible]くなった／[illegible]なからないので注意

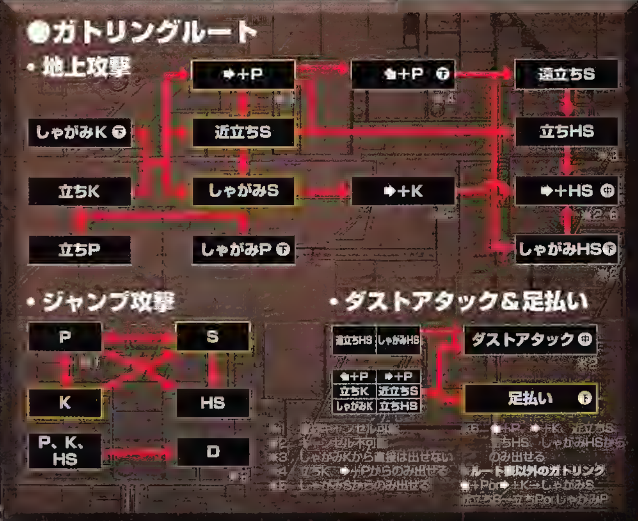
●立ちHSの[illegible]が[illegible]くなった／[illegible]ん制に使いにくくなっている

●ジャンプKの攻撃判定が[illegible]小／[illegible]作ではめくりを狙いにくい

●立ちKの攻撃レベルが上昇／足払いや立ちHSが連続ヒットする







基本連続技

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ HS弁天刈り→追加アクセルボンバー

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→D×2→【HS→D】Ⓒ アクセルボンバー

Ⅲ【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ【HS→D】Ⓒ アクセルボンバー

Ⅳ【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ 百重鎌焼

Ⅰは下段始動の連続技。間合いによっては最後の追加アクセルボンバーが届かないことに注意しよう。Ⅲは主に対空から狙っていく。Ⅳはお手軽で威力もそこそこ高い連続技だ。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]

●HS弁天刈りの[illegible]が[illegible]くなった／[illegible]にはSを使おう

●[illegible]、天放石のダメージ上昇

●[illegible]の[illegible]／[illegible]いこともあるが、カウンター[illegible]時は状況によっては追撃可能

●白波の焔の[illegible]／[illegible]に出せば連続ヒットし、その後さらに追撃を決めることができる

●[illegible]が3ヒットするように

●しゃがみHSが1段技でよろけを誘発、キャンセル不可能に

●遠距離立ちSがカウンターヒットするとよろけを誘発



ジョニー補足：主に使用するけん制技は、地上では立ちK、立ちHS、しゃがみS、空中ではジャンプSが強力。いずれもリーチが長いので、相手を寄せ付けない闘い方をしたいところだ。

アクセル補足：対空などに使っていくことになるS弁天刈りは、無敵時間の関係上相打ちになりやすいものの、こちらがダウンやよろけ状態にならなければその後追撃ができる。



地上でも舞います、新[illegible]

御津 闇慈 Anji Mito

変更点が少ないようで、実際には変えないといけない部分が多いので注意したい。

Text：真瑠世

技解説

●**疾**／相手がガードした場合に限り、真上に跳ねて落下する飛び道具。落下時は中段判定。起き攻めに使うと有効だ。

●**風神**／高速で突進する技。HS版は移動距離が長く、出始めに無敵時間がある。

●**針・壱式、一足飛び、凪刃**／風神からの派生技。針・壱式は垂直ジャンプから広範囲に多数の扇子を投げる。一足飛びは前方に移動する技で、相手の背後に回ることも可能。凪刃は足元を払う下段判定の技。S風神から連続技になる。

●**紅**／特定の通常技に設定されているガードポイント（詳しくは欄外参照）で相手の攻撃を受けた際に出せる技。発生が早く、ダメージも大きい。

●**陰**／対空投げ。相手はダウン復帰不能なので追撃できる。

●**戒**／小さく跳んでから相手を踏む中段攻撃。スキは小さいが投げで反撃されやすい。

●**針・弐式**／斜め下に球体を発生させる技。連続技の締めに使えるほか、昇りで出せば中段攻撃として機能する。

●**一誠奥義「彩」**／巨大な扇子を回転させて攻撃する技。無敵時間が無いため連続技用。

●**天神脚**／戒（K）の強化版。落下途中まで無敵なので、相手の技に合わせて出すといい。

●**花鳥風月**／紅と同条件で出せる。前進しつつ舞うように四発の打撃を出す技。高威力だがコマンドの長さが難点だ。通常技を出すときにコマンドまで入れ込んでおこう。

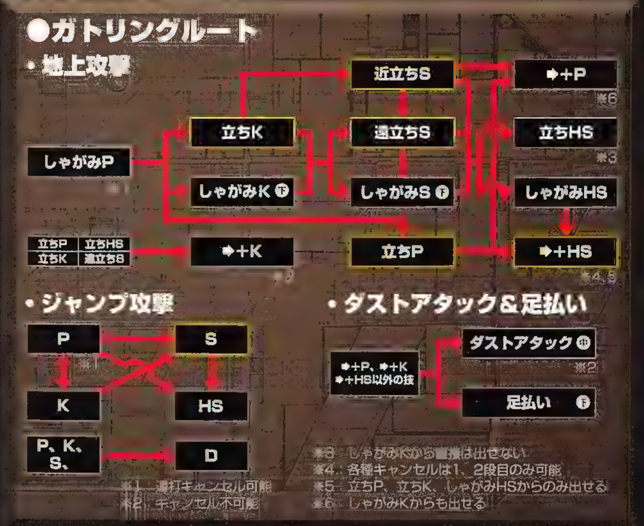


風神から一足飛びで背後へ回ってかく乱。その後はガードポイント技を出すと有効？



大ダメージ御礼の花鳥風月は、コマンドを仕込んでおかないとかなり出しにくい。

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+K、→+HS／花鳥風月（1〜3段目）		
必殺技		R
疾（しつ）	↓↘→+P	×
①風神（ふうじん）	↓↘→+SorHS	○
→針・壱式（しん・いちしき）	①中にP	×
→一足飛び	①中にK	—
→凪刃（なぎは）	①中にS	○
紅（こう）	ガードポイント中にP	○
陰（おん）	→↓↘+HS	×
戒（かい）	↓↘→+PorK	○
針・弐式（しん・にしき）	空中で↓↘→+P	○
覚醒必殺技		R
一誠奥義「彩」（いっせいおうぎ・さい）	→↘↓↙←→+HS	×
天神脚	↓タメ↑+K	○
花鳥風月	ガードポイント中に→↘↓↙←+S	○
一撃必殺技		
絶	↓↘→↓↘→+HS	



基本連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】Ⓒ S風神

Ⅱ ダスト〜ホーミングジャンプ→D×2→【{S→P}×3→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ 針・弐式

Ⅲ 紅（6段目）Ⓡ【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ 陰→一誠奥義・彩→ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ 針・弐式

ⅠはテンションゲージがあるならS風神にロマキャンをかけて、ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】→陰を入れたい。Ⅲは一誠奥義・彩を省くほうがテンションゲージの効率がいい。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]、天神脚、花鳥風月の[illegible]

●[illegible]からの[illegible]しくなった[illegible]

●[illegible]ダッシュ通常技→[illegible]のルートが一部のキャラ以外に不可能に

●針・弐式のカラーが選択カラーに準ずるようになった

●→+Pと→+Kがリニューアル／カウンターヒットさせると、→+Pが相手をよろけさせ、→+Kが相手を浮かせて追撃を狙える

●ガードポイント技の性質が変化／しゃがみHSは下段に対応





快賊団の新メンバー！

ディズィー Dizzy

豊富な飛び道具系必殺技は健在。起き攻めからの連続技で大ダメージを狙おう。

Text：OYZ

技解説

●**はじめはただの明かりだったんです**／両刃の鎌を下弦の弧を描くように放つ技。発生は遅いがジャンプ防止になる。

●**魚を捕る時に使ってたんです**／少し先の地面から氷柱を立てる。連続技の締めに適しているほか、空中ガードされないのでけん制技にも使える。

●**木の実をとる時に使ってたんです**／真上に投げた雷の球が、クナイ状になり相手に向かって飛んでいく飛び道具。雷の球にも攻撃判定がある。

●**よく話し相手になってくれます**／オプションを召還。その行動はボタンによって異なる。PとKは前進しながらかみ付き攻撃を繰り出す（Pは3回、Kは2回）。SとHSはオプションが前方に移動し、Sは上昇しながら、HSは下降しつつ真横にレーザーを発射。

●**独りにしてください**／巨大な泡を生成。Pだと真横、Kだとやや斜め下にゆっくり進み、ディズィーの攻撃が当たると弾けて攻撃判定が出る。

●**インペリアルレイ**／火柱が地面を進む飛び道具。発生が早く、連続技に組み込める。

●**ネクロ怒った場合**／魔方陣を描き相手を引き込む投げ技。

●**ガンマレイ**／テンションゲージを100％消費する巨大なレーザー攻撃。



話し相手〜はSでもレーザーを出すように。攻撃位置が高いのでジャンプ防止用か？



モーションが新しくなったジャンプS。横方向に強く、ジャンプキャンセルも可能だ。



独りに〜はスキが小さく、空中ダッシュの急停止にも使える。動きの幅を増やそう。

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+HS／遠距離立ちS（4段目）		
必殺技		R
はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S	×
魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+HS	×
木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙+S	×
よく話し相手になってくれます	↓↙←+PorKorSorHS	×
独りにしてください	空中で↓↙←+PorK	×
覚醒必殺技		R
インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S	×
ネクロ怒った場合	[illegible]+P	×
ガンマレイ	[illegible]+HS	×

闇慈補足：ガードポイントとは、「出始めに攻撃を受けても自動的にガードしつつ技を続行する判定」のこと。対応技は、遠距離立ちS、立ちorしゃがみHS、→+K、→+HS。しゃがみHSは下段攻撃、それ以外は立ちガード可能攻撃をガードできる。　ディズィー補足：新必殺技の独りにしてくださいは、弾けるグラフィックが一定ではないが、発生する攻撃判定は同じだ。



様々、強いようだ

ヴェノム Venom

変更点はプラス方向のものが多い。後はボール生成パターンを作れば完璧か？

Text：真瑠世

レバー入れ技／通常ヒットでよろけを誘発する技		
→+P、→+HS／無し		
必殺技		R
スティンガーエイム	←タメ→+SorHS（ため可）	×
カーカスライド	↓タメ↑+SorHS	×
ボール生成	↓↙←+PorKorSorHS（空中可）	
デュービスカーブ	←↓↙+PorKorSorHS	○
ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS	○
マッドストラグル	空中で↓↙←+SorHS	○
瞬間移動	→↓↘+K	—
覚醒必殺技		R
ダークエンジェル	↓↘→↘↓↙←+S	×
レッドヘイル	空中で↓↙←↓↙←+HS	×
一撃必殺技		
デイムボゥガー	↓↙←↓↙←+HS	



空中ボール生成は、落下のタイミングをずらす使い方もできるのがポイント。

技解説

●**スティンガーエイム**／真横にボールを打つ飛び道具。ボタン押しっぱなしでため可能。

●**カーカスライド**／地面にボールを打ち出し、斜め上に反射させる技。Sは斜め、HSはほぼ垂直に打ち出す。連係と防御に活躍する必殺技だ。

●**ボール生成**／ボールを設置する技。ボールは打撃で弾くと攻撃力を持って飛んでいく。各ボタンにつき二つ、最大四つまで生成でき、ボールの陣形は最後に生成を行なったボタンに応じて変化。四種類の陣形があるわけだ。ちなみに、生成直後の距離はHS（HS陣形のHSボール）が最も遠い。次に弾いたボールの性質。打撃の攻撃方向と同方向へ飛んでいき、弾いた打撃の攻撃力が高いほど弾速が速くなる。

●**デュービスカーブ**／攻撃判定のあるボール生成技。ガード時のスキが小さいため、近距離での生成に適している。

●**ダブルヘッドモービット**／キューを回転させる突進技で、HS版の有効範囲は驚異的。

●**マッドストラグル**／斜め下へ急降下する中段判定の多段技。HS版はさらに蹴り上げる。

●**瞬間移動**／斜め上空（設置したボールがある場合はその上）に出現するワープ技。出現後はジャンプ中扱い。

●**ダークエンジェル**／多段ヒットする巨大な飛び道具。無敵時間は無いが威力は高い。

●**レッドヘイル**／斜め下にボールを8個連続で射出する技。



新技デュービスカーブは近距離での活躍が期待できる。ここから瞬間移動か？

基本連続技

Ⅰダッシュ［立ちK→近距離立ちS（1～2段目）→立ちHS］Ⓒ HSダブルヘッドモービット

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→D×2→［{S→P}×3→S］Ⓙ［S→HS］Ⓒ レッドヘイル

Ⅲ通常投げ→しゃがみS→ダークエンジェル→ダッシュジャンプ［K→S］Ⓙ［S→HS］Ⓒ レッドヘイル

ⅠはHSダブルヘッドモービットにロマキャンをかけてさらに追撃してもいい。Ⅱのレッドヘイルは威力が低いので省略した方が実戦的。Ⅲの通常投げからの追撃も威力は低め。

『GGX』からの主な変更点

●デュービスカーブの追加

●HSマッドストラグルの蹴り上げヒット時、相手はダウン復帰不能

●ボール生成が空中でも可能に

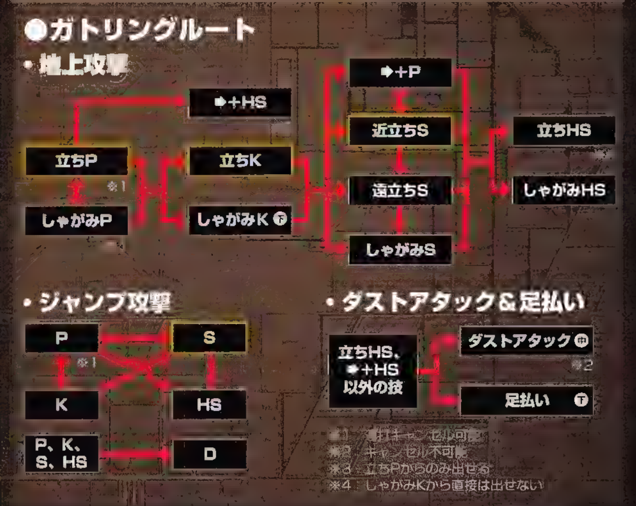
●ボール生成で配置済みのボールを作り直すようになった

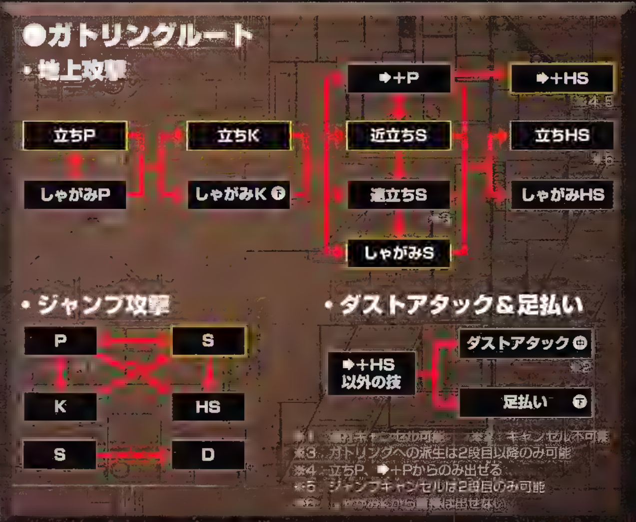
●ダークエンジェルが全段ヒットしやすくなった

●立ちHSが変化／カウンターヒットでよろけを誘発、ガトリングで足払いにつながらない。

●足払いの2段目が約半数のキャラに対してダウン追い打ちになる／1段目をキャンセルしていこう







基本連続技

Ⅰ［立ちK→近距離立ちS→→+P→しゃがみHS］Ⓒ 魚を捕る時に使ってたんです

Ⅱ［近距離立ちS→遠距離立ちS（4段目）→ダスト］～ホーミングジャンプ→HS×2→［S→P→S］Ⓙ［K→S→D］

Ⅲ通常投げ→ダッシュ［しゃがみP→遠距離立ちS］Ⓙ 魚を捕る時に使ってたんです

Ⅰはテンションゲージがあれば最後をインペリアルレイにしてもOK。Ⅱは遠距離立ちSの4段目で相手がよろけることを利用した連続技。相手の回復が早いとダストはつながらない。

『GGX』からの主な変更点

●[illegible]にしてくださいの追加

●ジャンプSが変化／横方向に強く、ジャンプキャンセルも可能

●ネクロ怒った場合のダメージ減少

●しゃがみSが弱体化／前作では強力な対空技として活躍したが、本作ではつぶされやすくなっている

●遠距離立ちSの4段目がヒットすると相手がよろけるように／ダストやネクロ怒った場合につなげられるが、間合いが遠いと届かない場合があるので注意



ヴェノム起き攻め講座：ボール生成を使った起き攻めは、ヴェノムの生命線の一つ。前作の足払い→S生成→ダウン追い打ち→K生成→ダッシュ昇りジャンプK（弾く）→空中ダッシュSor着地足払いというパターンは本作でも応用可能。近距離立ちSor立ちHS→Sデュービスカーブ→K生成→ダッシュ昇りジャンプK……という流れにすればOKなのだ。

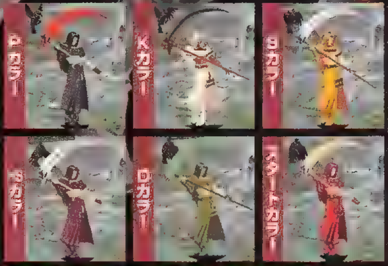


設置系飛び道具マニア御用達?

テスタメント
Testament

[illegible]技や変更点が多[illegible]んど新キャラと[illegible]った本作のテスタ[illegible]。設置系の必殺技[illegible]すれば、有利に[illegible]回れるぞ。

Text [illegible]



技解説

●**主要通常技**／➡+Pは発生の早い中段攻撃なので、攻め込む際に重要。対になるのは下段攻撃のしゃがみKだ。対空は早めの➡+K、しゃがみS、昇りジャンプKを使い分けよう。遠距離立ちSはリーチが長い上にスキが小さいので、けん制の要として中間距離で活躍する。ジャンプDは横へのリーチが長く、空対空でのけん制として使用できる。

●**ファントムソウル**／進む速度が遅いドクロ型の飛び道具。Pは下方向に、Kは上方向に飛ばす。ヒット時は相手をマーキングし、カラスが自動で攻撃するようになる。テスタメントがダメージを受けるとマーキングは解除される。

●**グレイヴディガー**／突進技。スキが大きくガードされると反撃を受けるため、連続技専用といえる。なお、ロマキャン後は空中状態になる。

●**エグゼビースト**／相手の背後から魔物を突進させる技。魔物が当たった場合、相手がこちら側にノックバックする（相手を引き寄せる形になる）。

●**ウォレント**／いわゆる当て身技。[illegible]した場合、相手[illegible]体力を徐々に奪う。毒効果はテスタメントがダメージを受けるか、一定時間経過するまで続く。

●**HITOMI**／相手とY軸が合った際に発動する切り株を足元に仕掛ける。最大二つまで設置でき（後述の強化版は別計算）、それを超すと最初に設置した切り株が消滅。マスターオブパペットを決めた後は、ストックの分だけダメージと判定が大きく毒効果のある切り株を設置できる。

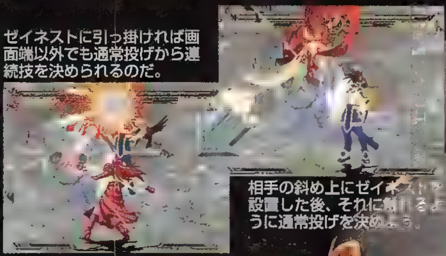
●**ゼイネスト**／相手が近付くと発動する血の網を目の前に仕掛ける。最大二つまで設置可能で、それを超すと最初に設置した網が消滅する。設置した網に相手の攻撃が触れると網が消えてしまうのが難点。


HITOMIは設置場所を悟られにくいのが利点。たとえバレても、相手は動きにくいはず。

●**ナイトメアサーキュラー**／魔法陣から巨大なドクロを召還。攻撃発生直前まで無敵なので相打ちは取れる。ヒット時は毒の効果があるのが利点。

●**マスターオブパペット**／鎌を鍵へと変え、相手を攻撃する。無敵はほぼ無いが、ヒット時はテンションゲージの上に人形マークが三つ出現し、HITOMIがパワーアップ。

●**セブンスサイン**／テスタメントの一撃必殺技。無敵時間は無いものの発生は早く、相手は空中ガードできない。


ゼイネストに引っ掛ければ画面端以外でも通常投げから連続技を決められるのだ。

相手の斜め上にゼイネストを設置した後、それに触れるように通常投げを決めよう。

基礎攻略

遠〜中間距離でHITOMIやゼイネストを設置しながら待つのが基本。遠距離立ちSなどでけん制しつつ、たまにキャンセルをかけて設置したり、エグゼビーストでけん制していこう。相手がこれら設置系飛び道具をガードした場合は、すかさずダッシュから➡+Pとしゃがみ Kで二択をかけ、体力を奪っていこう。

対空は、相手が引き付けてジャンプ攻撃を出すようなら早めの➡+K、早めに出してくるようならしゃがみSで落としていこう。また、ジャンプKは判定が強いので、昇りで出しつつ空中連続技を狙うという戦法も有効となる。


➡+Pを見てガードするのは困難。ゼイネストガード後などにしゃがみKとの二択を迫ろう。

[illegible]ットでよろけを[illegible]		
➡+P、➡+K、➡+HS／無し		
[illegible]		[illegible]
ファントムソウル	↓↘→+PorK	×
グレイヴディガー	↓↙←+P（空中可）	○
エグゼビースト	←↙↓↘→+S	×
ウォレント	↓↙←+K	○
HITOMI	↓↙←+S	×
ゼイネスト	↓↙←+HS（空中可）	×
[illegible]		[illegible]
ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+HS	×
マスターオブパペット	↓↘→↓↙←+HS	○
[illegible]		
セヴンスサイン	↓↘→↓↙←+HS	

基本連続技

Ⅰ【➡+Porしゃがみ K→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー

Ⅱ HITOMIorゼイネスト→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー

Ⅲ ダスト〜ホーミングジャンプ→D→【S→P→S】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー

Ⅰは基本連続技。画面端が近ければ、この後Ⅱを入れることが可能。遠い場合はグレイヴディガーⓇ▶ジャンプDⒸ▶グレイヴディガーとすれば長い距離を運べる。また、立ちHS以降は足払いⒸ▶ナイトメアサーキュラーでも入る。Ⅱは相手の位置が高かったら地上技を近距離立ちSだけにしよう。ジャンプSⓙ▶HSのつなぎは難しいので要練習だ。

ガトリングルート

・地上攻撃

立ちP、しゃがみP、立ちK、しゃがみK㊦、➡+K、➡+P㊥、近立ちS、遠立ちS、しゃがみS、➡+HS、立ちHS、しゃがみHS

・ジャンプ攻撃

P、K、S、HS、P、K、HS → D

・ダストアタック&足払い

遠立ちS、立ちHS、しゃがみHS、➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック㊥ ※2

➡+P、➡+K、立ちHS、➡+HS以外の技 → 足払い㊦

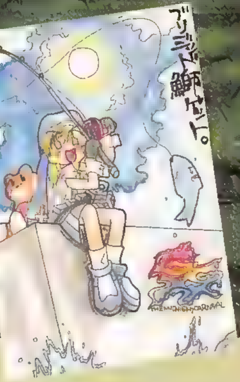
※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4：しゃがみKから直接は出せない
※5：➡+Pから直接は出せない

連続技&連係補足／連続技を決める際、立ちHS→グレイヴディガー〜起き攻めでもいいが、ファントムソウルを重ねてから起き攻めした方が安全。これを狙うには、連続技の立ちHSを足払いに変え、キャンセルPファントムソウルと出せばOK。よほど離れていない限りはファントムソウルが相手の起き上がりに重なるため、安全に➡+Pとしゃがみ Kで二択を迫れる。

事典



アルカディア責任編集、最強のスタッフが最強の攻略本を製作開始!!
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.9
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
BURST ENCYCLOPEDIA
ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル
バースト エンサイクロペディア
■石渡氏描き下ろし表紙&キャラクターイラスト
■各種システム解析・全キャラクター技紹介
■秘蔵原画集・開発者インタビュー
■対戦&対CPU戦攻略
特濃情報がぎっしり詰まったこの一冊。
スタートダッシュで差を付けろ!
そして……
付録
キャラクターイラスト使用の
オリジナルグッズ!
©Sammy 2002
-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
発売決定!!
予価:1,380円+税
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
営業局 電話(03)5433-7850
株式会社 エンターブレイン
ARCADIAMAGAZINE.com
http://www.arcadiamagazine.com/



(千葉県 Crown君)

今月も鼻息荒い

GGXX アソシエイション イグゼクス

いよいよ稼動間近！カウントダウン開始！！

ロケテストも終了し、ついに最終調整に入った『ギルティギア イグゼクス』。ユーザーの声を受けて徹底的にチューンされている模様なので、仕上がりには大いに期待できるぞ！ 期待といえば、当コーナーもゲームの発売を前にして盛り上がりは最高潮！ 君の近所のゲーセンにも、もうすぐ新生ギルティがお目見えすると思うので、期待に胸膨らまして待っててくれよな！ 「どうしても辛抱たまらん！」というあなたは、その情熱を応援ハガキに替えて、当コーナーに送ってくれッ！

Text：三茶GG組合

特濃！新キャラカーニバル

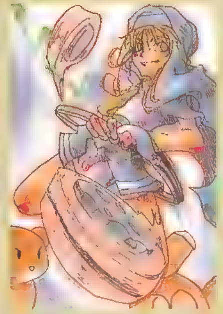
今回は増ページで新キャラ特集！なぜかスレイヤーが少ないのは、次回に期待ということで。



(埼玉県 たじんこ君)
☆今年のベストキャラ大賞、早くも有力候補が出てきましたって感じ。とりあえず、投稿数は現在ブッチ義理よ！



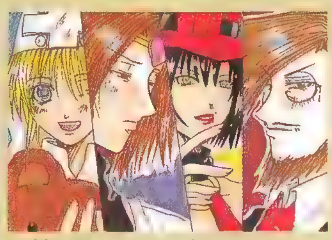
(北海道 月光庵さん)
☆ギターから繰り出す技も必見！殺人スライド奏法でメロメロ。



(兵庫県 石垣さん)
☆ヨーヨーとクマは戦闘にどう活かされるのか？ お楽しみに。



(神奈川県 金城要さん)
☆I-NOについては、小説版などで予習しておくといいかも。



(山口県 Nagiさん)
☆旧キャラもいいけど、『GGXX』初プレイ時には、ぜひこの4人を動かしてみてほしいのだ！



(秋田県 月形水城さん)
☆多分、発売されたらもっと人気出ますよ。だって、動きがかっちょよくてセクシーなんだもーん。



(青森県 ももちおはぎさん)
☆赤衣装のほか、エキセントリックなカラーがそろってますぞ。



(神奈川県 イズミモチヨさん)
☆ボイスが何だかカワイイ不思議なのも特徴なのだ。



(山口県 里見ミカサさん)
☆茶目っ気&元気のよさが、トレードマークじゃん！



(岩手県 ばっきゅーんですか?さん)
☆世界最強にテディベアが似合ってるんですけど〜。恐るべし、未来世界。



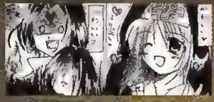
(東京都 QQQ君)
☆ブリジットのファン層……一体、メインはどのような趣向の士で構成されているのだろうか。ぶるるっ。

憑いてるね！ザッパくん

ギルティ界に吹いた一陣の新風、ザッパ大先生の特集を執り行なう我々のアグレッシブな姿勢についてどう思いますか。



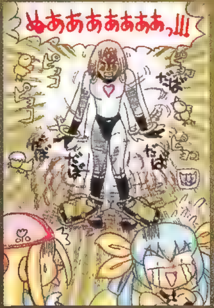
(宮城県 高橋ポールさん)
☆腹踊りならぬ背中踊りか。



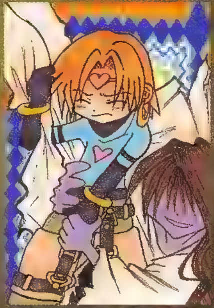
(埼玉県 水月夕奈さん)
☆人それぞれでしね。



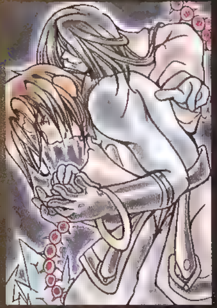
(北海道 浅見さん)
☆強豪ぞろいのこの世界で、彼がどう戦っていくのか——こいつは目が離せませんな。



(佐賀県 アメンボウ星叫君)
☆キャラボイスは上田祐司さんです。ゆえに、ノリ的にはこんな感じ……なワケあるかい！



(千葉県 爆テロのあばさん)
☆ハートマークのアップリケ(多分)なんか付けてるからとり憑かれたんじゃ？



(大阪府 相沢ばみこさん)
☆ただのイロモノキャラでは終わらないよーな気がするのよ。何かやらかしてくれそーな。

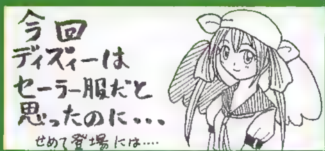
ゲー事典 『GGXX』の特徴の一つとして、"ボイスがにぎやかになった"ってトコロが挙げられます。新しいボイスの増加はもちろん、いろいろな局面でセリフが入るので、プレイを見ている方も盛り上がること請け合いです。ボリュームの大きいゲーセンを探して、旧キャラの新ボイスや新キャラのエキセントリックな(笑)ボイスの数々を、ぜひとも満喫してみて下さい。

アソシエイション MMT

アンケートハガキの隅からギルっ子の声をお届けする当コーナー、今月もオモロ楽しい投稿が集まったでぇぇ。



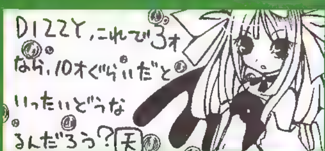
↑（三重県　振天化G君）
☆地味なヴァンパイアなぞ認めぬわ！



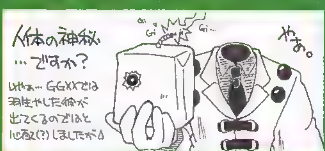
↑（埼玉県　凶夜さん）
☆お、君ってば目の付けどころいいかもよ。



↑（茨城県　ELYさん）
☆気が休まることのない賞金首。



↑（沖縄県　天上天下さん）
☆女性の年齢をネタにしちゃダメ。



↑（新潟県　田村龍之助さん）
☆もはや奴はギアすら超えた。

石渡NO雨XX

石渡です。こんにちは。長く、苦しかった「GGXX」の開発もとうとう終わりました。思えば、開発がスタートしてから、コンテ作業とバランス調整に毎日が追われ、地獄の日々でもありました。と同時にこれらの作業がアーケードの格闘ゲームにおいて、ウエイトが高い作業であることも痛感しました。この作品はプレイされる方により さまざまな取られ方があると思いますが、私自身としてはあくまで「2」ではなく、前作からの発展形として延長線上に存在する作品として作ってみたつもりです。何はともあれ、スタッフの苦労が詰まったこの作品をぜひ、ゲーセンでプレイしてみてください。

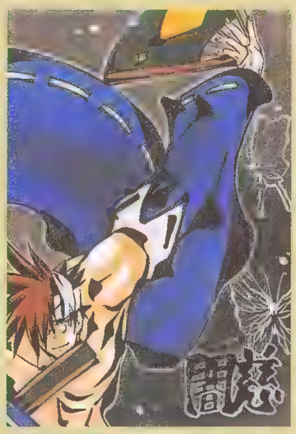
開発が終わった今、やりたいことは三つあります。●音楽活動がやりたい。●旅に出たい（慰安目的）●彼女を作りたい。

今月の格言

「それは本当にハッピーエンドか!?」

旧キャラも負けちゃいないぜ！ ガトリングアーティスツXX

新キャラばっかに目がいってるアナタ、ちょっと待ちな！「GGXX」の主役を狙うのは、何も新キャラだけじゃありませんぜ！ でなわけで、こちらのページは旧キャラ特集！ 復活投稿も特別混入してます！



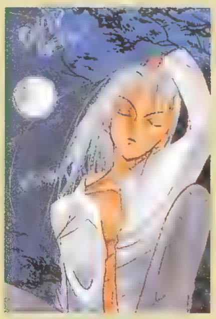
↑（神奈川県　みの虫さん）
☆今回も華麗に熱血してます！新たな舞台で絶扇が踊るぜっ。



↑（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆それは既に人ならざるもの。猛る咆哮は、何を求めるのか。



↑（山口県　末次誉亮君）
☆新キャラも注目されるけど、やっぱ主役は不動の人気！ 次の戦いも頼んますぜ！



↑（埼玉県　煮炊くさん）
☆美形ランクでは上位ですので、皆さんもっと推しましょう（笑）。



↑（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆新キャラとのカラミで、またまた苦労しそうよ、この人。



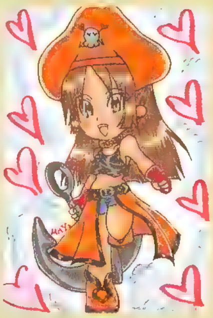
↑（東京都　STS!　君）
☆新人は彼の肉弾洗礼を受けねばならないのでいす。



↑（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆新技引っ提げて、打倒ソルに萌えてます。いやさ燃えてます。



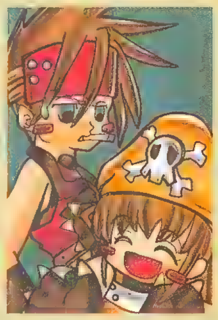
↑（大阪府　しのっちさん）
☆この二人のその後の進展は？フフ、気になるでしょ。



↑（奈良県　くんこさん）
☆今回もジョニーとのホホエマーなやり取りは必見よ。



↑（埼玉県　水無月皇さん）
☆ついに意識を乗っ取ったエディさん。彼の狙いは一体ナニ？



↑（東京都　守山いつかさん）
☆珍しいツーショット。天然スマイルにはさすがのダンナも弱い？

募集！
勝ちポーズ選手権

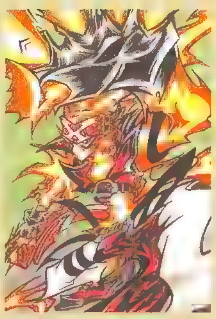
ここ「アソシエイションXX」では、ギルティキャラの勝ちポーズイラストを募集してるぞう。

オキニな勝ちポーズや、オリジナルの勝ちポーズなど、勝利の喜びに満ちたイラストを送ってくれよ（台詞入りOK）。入賞者には商品が出るかもっ。

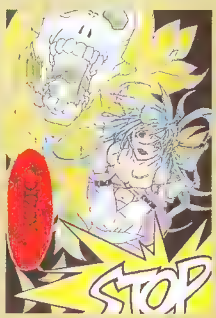
フェイバリットなキャラのバッチリ決まったウイニングポーズ、ドシドシ応募ヨロシクね！



↑（島根県　さかみんさん）



↑（東京都　ゲコゲさとる君）
☆のっぴきならねえほどに燃えてます！ 魂マル焦げです！



↑（新潟県　ユキさん）
☆今作でもネクロは必要以上に頑張っちゃいますよ。主人思いネ。

ゲー通魔　いきなり増ページとなった「アソシエイションXX」ですが、これからもゲームの発売に合わせて、問答無用に盛り上がっていく予定だ！ コーナーで取り上げてほしい企画やイベントリポートがあったなら、思うさまリクエストを送ってくれよ！ 通常のカラーイラスト投稿や、上記の勝ちポーズ選手権なども絶賛受付中ですので、がっつりと参加していただきたい！

今月は増ページでお届け！

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

- **■メーカー**：ヒットメーカー/セガ
- **■ジャンル**：スポーツゲーム
- **■操作方法**：専用コンパネ＋トレーディングカード
- **■稼働時期**：2002年6月
- **■使用基板**：NAOMI2

サッカーを愛する皆さん、ご機嫌いかがでしょうか。いきなりですが、残念なお知らせがあります。皆さんお待ちかねの『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下WCCF）』の稼働開始が、若干遅れて「6月」となってしまったんです。もう少しだけ待とうじゃありませんか！　今回の記事で体を温めておいてくださいってことで、キックオフです!!

「WCCF」開発者インタビュー

チームの育成について

これまで誌面であまり触れてこなかった、本作の醍醐味の一つである「チームの育成」に関する情報。今回は『WCCF』の開発者である土屋氏と前山氏のお二人に、その辺のことをうかがってみた。



チームマネージメントについて

――まず最初にチームマネージメントについてお聞きしたいのですが、チームマネージメント画面で選択できるメニューは1ゲーム中いくつまででしょうか？

土屋　選択回数は固定されていません。試合開始までの時間内であれば、いくつでも選択できるようになっています。

――チームの特色に「ボールキープ型」とありますが、チームの特色によって、得意・不得意な練習メニューが存在するのでしょうか？

土屋　いえ、それは逆ですね。

前山　練習によって上げたチームパラメータや、カードの配置、戦術などを総合的に評価したものが「チームスタイル」となるんですよ。

――選手個人のスキルを上げる練習は無いのでしょうか？

前山　基本的にはチームを育てていくゲームなので、選手個人個人のスキルは成長しません。ただ、変化する選手個人のデータとして、**チーム経験**（チームの戦い方をどれぐらい理解しているか）と、**モチベーション**（選手のやる気と調子）、の二つがあります。

――紅白戦とありますが、これはどういったものですか？

土屋　紅白戦では、選手間の連携と「中央突破」「左サイド攻撃」……などの戦術を練習します。練習前に設定する力ード配置と選択した戦術によって、練習効果は変わります。

――選手11人対11人で戦うものなのでしょうか？　確か、チームデータ記録用のICカードには、1チームにつき選手は16人までしか登録できないはずでしたが……。

前山　確かに登録選手は16人までですが、クラブチームにはほかにも選手がいる（例えば2軍とか）ってことで……。

――休養というコマンドがありますが、選手には疲労度のようなものが設定されているのでしょうか？

前山　疲労度のようなものは特に設定していません。休養は、練習を休みにしてリフレッシュさせることで、チーム全員のモチベーションを上げられるというものです。

――画面右上の選手パラメータ表示部分で、カード内に赤十字マークが付いているものがありますが、これは？

土屋　たまに選手は試合中に怪我をすることがあり、その場合、カード上に赤十字マークが付きます。けが人が出た場合は、選手交代することをオススメしますね。

選手とのコミュニケーション

――選手とコミュニケーションを取る方法は、具体的にどんなものなのでしょうか？

土屋　選手個人個人とのコミュニケーションは、「チームマネージメント」のメニュー画面内にある「コミュニケーション」コマンドで行なうことになります。

――監督室に入ってくる選手は、やはりランダムで決定されるのでしょうか？

チームマネージメント

監督であるキミは自分のチームを勝利に導かねばならない。6項目に分かれたレーダーチャート表示を見て、チームの欠点を補うべく練習を指揮しよう。チームマネージメントの時間は試合開始前にある。試合開始までの制限時間内であれば、いくつでもメニューを実行できるぞ。



シュート、ディフェンス、パスなど、練習メニューは多岐に渡る



試合開始まで存分に練習。しかし、たまには選手に休養も取らせよう。

選手とのコミュニケーション①

能力が高い選手をチーム内に多く抱えていても、選手各人のモチベーションが低い状態では、格下相手の勝てる試合にも勝てなくなってしまう。

そこで、選手たちのモチベーションには常に目を配り、モチベーションが低い選手が居たら、コミュニケーションを取ってやる気を出させる必要がある。

ロケテスト間近！：「WCCF」のロケテストが、いよいよこの5月中に行なわれるとのこと。場所は東京にある渋谷GIGOだ。具体的な開始日時は、決まり次第ヒットメーカーのホームページに掲載される予定なので、気になる人は毎日チェックするべし。ホームページのアドレスはこちら！ → http://www.hitmaker.co.jp/

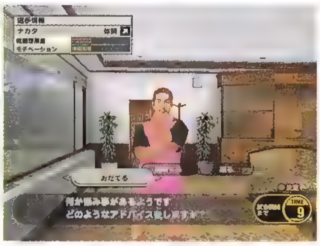


選手とのコミュニケーション②

選手を監督室に呼ぶ際の操作イメージ



選手カードを上下に動かすことで、その選手が監督室にやってくる！



あの中田にだって、アドバイスすることができてしまう！

監督の辞任

チームの監督になると、任期が設定される。任期が終了すればもちろん退任となるわけだが、クラブで一定の成果を上げると、任期中にほかのクラブから監督就任のオファーが来ることがあるのだ。一度辞任すると元には戻れないので、じっくり考えて選択しよう。



現在のチームをさらに強くするか、それとも新天地でこの力を試すか

選手データの閲覧

チームマネジメント画面では、選手個人個人のデータを閲覧することも可能だ。戦術理解度（開発バージョンでの名称）とは、その名の通り「チームの戦い方をどれくらい理解しているか」というパラメータ。いくら能力の高い選手でも、このパラメータが低いとチーム内でうまく機能してくれない。



選手の情報をしっかり把握して、練習＆試合に役立てよう。

PROFILE ―プロフィール―



『WCCF』ディレクター 前山 芳孝

（株）ヒットメーカーの"シェフチェンコ好き"なお方。サッカーとセリエAをこよなく愛する氏は、本作で使われる選手カードのパラメータ設定を手掛けている。



『WCCF』プロデューサー 土屋 淳一

（株）ヒットメーカーの『WCCF』開発陣を率いる偉いお方。ロケテストバージョン調整のために多忙な日々を送る中、今回のインタビューに応じていただいた。

土屋 いえ、ランダム決定ではありませんね。

――では、モチベーションの低い選手を狙って、監督室に導くことができたりするのでしょうか？

前山 選手カードを筐体上でこすることで、その選手を監督室に呼び付けることができます。ですので、モチベーションの低い選手を狙って呼び付けることもできますよ。

――監督室に入ってくる選手は一人だけですか？ それとも、二人、三人入ってくることもあるのでしょうか？

土屋 すみません。その辺はまだちょっと未定です。

――選手とコミュニケーションを取ること以外に、選手のモチベーションが上がることはありますか？

前山 先ほどもお話しましたが、練習時に「休養」を実行することで、チーム全員のモチベーションを上げることができます。また、タイトル（※ゲー事典参照）を獲得したりすることでも、モチベーションは上がります。

監督を辞任する!?

土屋 実は現在、「監督辞任」のイベントを盛り込んでいる最中なんです。

――えっ!? そんなイベントが用意されるんですか？

前山 まだまだ実験段階なんですけどね。

――監督を辞任して次のクラブで指揮を執ることに、何かメリットとなることはあるのでしょうか？

土屋 詳しいことはまだ未定なんですが、次のクラブに移籍すると、それまでチームを指揮してきた経験と実績に応じて、監督としての能力（練習での指導力など）が上昇するようになってます。

――それまで使ってきた手持ちの選手カードは、次のクラブに移ったときにも使えるのでしょうか？

前山 もちろん手持ちの選手カードは使えますが、前のチームでの選手データはリセットされてしまいます。ただ、「監督を辞任する・しない」はちゃんと選択できるようにするので、ご心配無く。

――監督を[illegible]合は何か[illegible]るのでしょうか？

土屋 基本的にはですが、辞任せずに任期をまっとうした方が、監督としての実績が上がるので、その分監督としての能力は上昇します。

――最後に、[illegible]ちにしている読者に向けてメ[illegible]

土屋 サッカー選手のトレーディングカードを実際に使った、全く新しいゲームです。お店で見掛けたら、ぜひプレイしてみてください。

前山 ゲーム終了時にゲットできる選手カードをコレクションしたり、スタメンやフォーメーションを悩んだりするのが面白いです。ぜひ一度プレイしてみてください！

[illegible]



気の合うサッカー仲間とゆったりした時間を楽しんでもらえれば……。

ゲー事典 「タイトル」とは？：本作では試合でいい成績を残していくことによって、よりグレードの高い試合（トーナメント）に出場することができる（競馬でいうところのGⅠレースや、GⅡレースのようなもの）。ここでいう「タイトル」とは、そのようなグレードの高いトーナメントを制したときに得られるものを指す。



『WCCF』の選手カードで占ってみました！

ワールドカップ2002 イタリア代表メンバー

サッカーファンならずとも大注目のワールドカップ2002開催まで、あと1カ月。ここでは、新たに公開された選手カードを紹介する意味も含めて、そのワールドカップ2002のイタリア代表メンバーを大予想してみました！『WCCF』でもこんなメンバーが組めたらなあ……。

GK ジャンルイジ・ブッフォン

長年パルマの正GKを務め、今季から名門ユベントスへ移籍。カテナチオ最後の番人としてゴールを死守する、若きイタリア代表の守護神だ。



©Panini 2002

DF ファビオ・カンナヴァロ

176センチと決して恵まれた体躯ではないものの、ハードなマークと読みの鋭さで敵FWに仕事をさせない名センターバックだ。パルマ所属。



©Panini 2002

MF ジャンルカ・ペソット

主戦場は左サイドだが、右サイドでも能力を発揮する。長年ユベントスのレギュラーを務めている事実が、彼の総合力がいかに高いかを示す。



©Panini 2002

GK フランチェスコ・トルド

196センチというセリエA屈指の長身を誇るインテルの正GK。彼のように安定感のある選手が控えているからこそ、チームがまとまるのだ。



©Panini 2002

DF マルコ・マテラッツィ

今季ペルージャからインテルへ移籍してきた長身センターバック。彼の加入により、インテルの最終ラインに安定感がもたらされたといえる。



©Panini 2002

MF アンジェロ・ディ・リーヴィオ

イタリアでは親しみを込めて「おもちゃの兵隊」と称される、運動量豊かなMF。フィオレンティーナは不調だが、彼の能力自体に疑いは無い。



©Panini 2002

DF パオロ・マルディーニ

セリエAのDFで真っ先に思い浮かぶ選手。センターバックとして鉄壁の守備を支える。今大会で代表引退を表明、最後のW杯に気合いが入る。



©Panini 2002

MF ルイジ・ディ・ビアッジョ

中盤の守備にとどまらず、長短織り交ぜた精度の高いパスで起点となり、アタックにバリエーションを付けられる貴重な選手だ。インテル所属。



©Panini 2002

MF ダミアーノ・トンマージ

的確な読みと素早いカバーリング。中盤でピンチの芽を摘み取る、ローマが誇る守備的MF。彼が入ることでチームに安定感がもたらされる。



©Panini 2002

DF アレッサンドロ・ネスタ

世界最強のセンターバックと評される。スター軍団・ラツィオの最終ラインを支え、代表ではマルディーニと共にイタリア伝統の堅守を見せる。



©Panini 2002

MF イヴァン・ガットゥーゾ

時には右サイドハーフ、時には守備的MFとして、豊富な運動量で献身的にチームを支えるミランのMF。チームにエネルギーを与える選手だ。



©Panini 2002

FW フランチェスコ・トッティ

中田に最後までポジションを明け渡さなかった「ローマの王子さま」。いわゆる「トップ下」を務められる選手は、イタリアで彼以外に存在しない。



©Panini 2002

イタリア豆知識：イタリアはワールドカップ11大会連続15回目の出場。初戦のグループリーグでは、エクアドル、クロアチア、メキシコと争うことになる。ここ最近の予選やテストマッチでのメンバーは、全員超一級プレイヤー。ただ、優勝候補の一つに数えられてはいるが、最近の試合では格下相手に苦戦していることが多く、不安の声も少なくない。

選手カードのカテゴリーについて

レアカード(Best Eleven)(11種類)	スペシャルカード(60種類)	レギュラーカード(228種類)



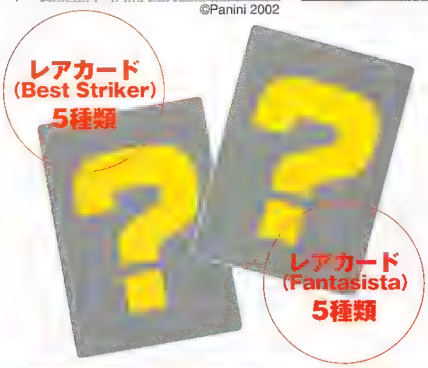
©Panini 2002



©Panini 2002



©Panini 2002



選手カードは全309種類！

まず、バックが白地になっているレギュラーカードは228種類。スターターパックに入っている選手カードは、すべてこのレギュラーカードで構成される。次に、バックが黒地のスペシャルカード。こちらは60種類と、割と入手しやすい部類だ。そして、バックが光沢地のレアカードはさらに3種類に分類され、その数も少ない。果たして「ベストストライカー」「ファンタジスタ」とは!?

セリエA初心者講座 フォルツァ!! WCCF

講師　生徒

マ　セリエAの優勝争いも大詰めだね。

ま　現時点(4/14現在)で31節が終了、各チームとも残すところ3試合だからね。

マ　今回は、優勝争いのカギを握る選手について教えてよ。

ま　押忍。まず優勝は3チームに絞られた。これは先月と変わりないね。中でも首位インテルはケガから復帰したヴィエリが好調で、得点を重ねている。得点王も十分狙えるよ。

マ　優勝争いのキーマンはヴィエリ？

ま　そうだね。リーグ終盤って、FWの出来に頼る印象が強いから。それと、同じケガからの復帰組のFW・ロナウドにも期待したい。

マ　点取り屋が仕事しないとね。ローマは？

ま　そりゃあトッティ、と言いたいところだけど、それじゃつまらないよね。

マ　いや、別に構わないんだけど。

ま　トッティってよく「ファンタジスタ」って呼ばれるけど、それは違う気がするんだよね。もちろんいい選手だけど。しかも今、太ももを痛めてしまっている。だから、あえてベテランのFW・バティストゥータを押そう。

マ　バティゴールがローマを優勝へ導く、と。

ま　そゆこと。残るユーベは、中盤でチャンスを生み出すネドベドを挙げたいな。

マ　何か、粘着質な名前だね。

ま　そうだね。

マ　え？　あ、あの、ツッコミは……？

セリエA 2001-2002 第31節終了時 順位表

順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	インテル	65	19	8	4	55	28
2	ローマ	63	17	12	2	52	24
3	ユベントス	62	17	11	3	56	23
4	キエーボ・ベローナ	50	13	11	7	53	44
5	ボローニャ	49	14	7	10	38	36
6	ミラン	48	12	12	7	42	32
7	ラツィオ	47	12	11	8	41	29
8	トリノ	41	10	11	10	35	36
8	アタランタ	41	11	8	12	37	46
10	ペルージャ	40	11	7	13	34	44
11	ピアチェンツァ	39	10	9	12	45	39
11	ベローナ	39	11	6	14	36	43
13	パルマ	37	10	7	14	38	44
14	ブレッシア	34	7	13	11	37	47
14	ウディネーゼ	34	9	7	15	38	49
16	レッチェ	27	6	9	16	34	50
17	フィオレンティーナ	22	5	7	19	28	56
18	ベネツィア	17	3	8	20	28	57

『WCCF』開発者が大予想！

実は、今回ここで紹介しているイタリア代表メンバーは、『WCCF』開発の方に予想してもらったもの。実際にこの通りのメンバーでイタリアがワールドカップに臨むかどうかは分からないが、開発者が選りすぐった選手たちだけに、ゲーム中では必ず活躍してくれるかも!?

FW アレッサンドロ・デル・ピエロ



©Panini 2002

ユベントスファンのみならず、世界的な人気を獲得しているファンタジスタ。彼がボールを持ったら何かが起こる、そう思わせるまれな選手だ。

FW クリスチャン・ヴィエリ



©Panini 2002

屈強な身体と、それに不釣り合いなテクニック。イタリアの攻撃は彼次第ともいえるセンターFW。ケガから復帰後、所属のインテルも好調だ。

FW ロベルト・バッジョ



©Panini 2002

ドリブル、パスにフリーキック。どれをとっても超一流で、観客を魅了してやまない名プレイヤー。ファンタジスタという言葉は彼のためにある！

FW ヴィンチェンツォ・モンテッラ



©Panini 2002

類い希な得点感覚で相手ゴールを陥れる、ローマ所属のFW。彼の代名詞となっている得点後の飛行ポーズを、日本でも披露できるだろうか？

次号予告：次号は「WCCF」稼働開始直前号ということで、スターターパック購入を始めとするプレイ開始までの準備、ゲーム開始～終了までの流れ、ボタン操作説明……などの具体的な遊び方をレクチャーしていくぞ。そのほか、気になるベストストライカーとファンタジスタの選手カードも堂々公開！　絶対に見逃すな!!

デフォルトキャラついに出そろう!



全国の剣士たちよ さあ、武器を選べ



SOUL CALIBUR II



今度こそ本当に稼働開始が迫ってきた『ソウルキャリバーII』だが、この土壇場に来てレイピア使いの完全新キャラ「ラファエル」が登場! 今までに無い、突き攻撃を主軸に据えた尖った性能のキャラクターになる模様だ。

そしてこれまでに紹介してきた10キャラに、ラファエル&本作への登場が決定したマキシ、ヴォルドが加わり、デフォルトキャラクターは13人で確定! これまで情報が無く、やきもきしていたマキシ&ヴォルド使いの人もこれで一安心だろう。

今回はラファエル、マキシ、ヴォルドを中心に、2Pカラーを含めた各キャラの最新ビジュアルと、システム面の最終調整にまつわるインタビュー記事をお届けしていくぞ。

http://www.namco.co.jp/

※本稿は開発途中バージョンをもとに作成しています。画面はすべて開発中のものです。また記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。

ソウルキャリバーII
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：未定
- ■使用基板：SYSTEM246

Text：RED、伊勢猫

今までに紹介してきたキャラの2Pカラーを大公開!



悪徳は選ぶことから始まる。
本人の遺伝、知能、神経の疲労といったものによって
この選択は説明のつかない、あるいは犯罪的なものになるまで洗練される。

……ジャン・コクトー「阿片」



Raphael

ラファエル

Character Story

宗教抗争の真っ只中にあった16世紀のフランス。そんな時代を揺篭に、貴族たちの謀略を子守唄に、そしてレイピアと医学を友として育った冷徹で非情なソレル家の若き当主。それがラファエルである。
彼の処世術は敵を多く作ったが、その的確で素早い判断力と実行力は、確実にソレル家の基盤を堅固なものにしていた。

だが悪名高いイヴィルスパームが起きた年、彼は致命的な間違いを犯した。ソレル家が支持していた貴族の一人がイヴィルスパームを浴びて狂乱状態に陥ったことを知るのが遅れ、敵意を持つものに自分を攻撃する大義名分を与えてしまったのだ。
しかも戦乱に巻き込まれた凡庸な一族たちは早々に保身を図り、ラファエルの身柄を引き渡すことを条件に降伏してしまったのである。

ただ一人孤立し、一族からも追われながら彼は貧民街へと逃れた。だが不自由ない生活に慣れた彼にとって、飢えと寒さで凍える生活は厳しかった。追手に発見され、弱った体で逃げている所を匿ってくれたエイミという名の幼い少女がいなかったなら、彼は生きていなかったに違いない……。
彼女にとってそれは「兵隊が嫌いだから、邪魔をした」というだけの、ほんの気まぐれな行動にすぎなかった。しかしそれは、自分の力だけで生き抜いてきたラファエルにとって、生まれて初めて他人に助けられた瞬間だったのだ。彼に欠落していた何かの感情が沸き起こり、ラファエルにとってエイミは特別な存在となった。

これまで持っていた価値観から一歩離れて見た世界はまったくもって新鮮で、そして無意味なものだった。貴族たちは自らの利益と保身のみを考え、争いを繰り返すばかり。平民は平民で、戦乱に疲れ果てすべてを諦めきっていた。無気力で生きていても死んでいても変わりないような者ばかりだった。

戦乱のもとでは、真の意味で生きている意味を持つ人間はいないと確信した彼は、エイミを連れて貧民街を出た。
彼らはくだらない戦乱を避けて地方都市へと移ったが、環境が変わってもエイミは周囲に心を開かなかった。
長い貧民街の生活は雑草の如き生命力と強い警戒心を育てていたが、同時にまだ10歳にも満たない彼女から未来という希望を消し去ってしまっていたのだ。

彼はソレルの名を隠してある資産家に近付き、少女を養うための財産を得た。持ち前の聡明さで犠牲者と周囲の信頼を得、折をみて毒を盛ったのである。あとは「屋敷の主人は長い旅に出掛けた」と偽りの情報を流すだけだった。
やがて彼は屋敷の図書室で、己の転機ともなったイヴィルスパームに関する書籍を発見する。その全貌に興味を持った彼が、ソウルエッジにたどり着くのに時間はかからなかった。

狂気と引き換えに持主に力を約束する魔剣、ソウルエッジ。それを愚かな貴族どもの中に投げ込んだなら……。間違いなく彼らはソウルエッジを奪い合うだろう。一時的に戦乱は大きくなり、そして最終的には自ら破滅の道を歩んでいくに違いない。
当然ソウルエッジをめぐる戦乱によって平民にも被害は出るだろうが、彼らはもともと死んでいるも同然なのだからどうなろうと構わない。

己の欲で戦乱を起こす貴族どもを一掃し、エイミが自ら意味ある人生を歩んでいける世界を用意することができるなら……。その為には、ソウルエッジの入手が不可欠であった。必要ならば、何としてでも手に入れて見せよう。
たった一人のための壮大な、そして狂気を含んだ計画がラファエルの中で織り上がっていく……!

Profile

名前：ラファエル・ソレル
(Raphael Sorel)
流派：ソレル・ラピエレ
年齢：32歳
出身地：ルーアン／フランス王国
(フランス)
身長：178cm
体重：72kg
武器：ソードレイピア／フランベット

SOUL CALIBUR II



突き攻撃から横斬りに派生可能な連係技もありそうだ。横移動にどう対応するキャラになるかが気になる。







写真右：浮かせ技であろうアッパー系の縦斬りがうなる。
写真下：こういった突き系の攻撃が強いキャラになりそう。



写真右：かなりリーチがありそうな、踏み込みながらの突き攻撃。中距離からこの手の技でつつくのが基本スタイルになる？
写真左：攻撃範囲の広い横斬り。ヒットマーク位置はかなり低いようだが、下段判定なのか？

Raphael's 2P Color



ラファエルについては、極端に「縦斬り」の強いキャラに仕上げるとのこと。武器がレイピアであることから「突き系」の攻撃に特化した戦闘スタイルであることは想像に難くない。

Character Story

　気心知れた部下たちを率い、雲のように気ままな旅を続ける琉球の海賊マキシ。既にアジアの海をあらかた巡り終えた彼は、新天地を求めて西へ向かっていた。ヨーロッパを目指して南航路を進み、インドの港街にたどり着いたとき、彼はソウルエッジを探して旅をしていたキリクと出会う。だが、それは決して喜ばしい出会いではなかった。
　キリクが内に秘めていた邪気。それに導かれて現れた異形の群れとの戦いで、マキシの部下たちはなす術もなくその命を失う。やがて異形の群れが去ったとき、かろうじて生きていたのはキリクとマキシだけだった。
　仲間たちの復讐を誓ったマキシは、この事件以降キリクと共に行動する。異形の群れを率いていたアスタロスは、いつか再びキリクのもとに現れるに違いなかった。
　旅の途中でシャンファを仲間に加え、彼らは一路ヨーロッパを目指した。慣れない陸の旅を通じ、彼と新たな仲間たちの絆は深まっていった。

　やがて彼らは邪剣ソウルエッジを持つナイトメアの居城へと侵入、ナイトメアの配下たちの襲撃を受ける。忘れもしない異形の群れ……！　目指す敵が近くに居ると確信した彼に応えるかの如く現れる巨大な影。
　仲間たちを先に行かせ、マキシはアスタロスと対峙する。部下たちの恨みを晴らすべく、彼は渾身の力を込めてアスタロスに挑み、ついに深手を負いながらも勝利を収めたのだ。しかしその直後、アスタロスを加護していたアレス神の手で地中へと飲み込まれたマキシは、意識を失ったまま地下深くを流れる水脈へと落ち、静かに冷水の中を流されていった。地上にはただ、彼のヌンチャクが残されていた。

　気が付いたとき、マキシは岸辺に打ち上げられていた。闘いで傷付いた手足の感覚は無く、ただ意識だけがしっかりとしていた。彼は最早自分が満足に動けないほどの重症を追ったのを理解した。
　やがて近くの村の者に助けられたマキシは、その村で暮らし始める。持ち前の知識と義理堅い性格、そして人をひきつける魅力は、彼を村の一員としてくれた。やがて体力は戻ってきたが、傷ついた四肢が治る見込みはなく、以前のように旅をする生活には戻れそうになかった。
　だが、彼は満足していた。皆の仇は討てたのだから。キリクたちがその後どうなったのか、それは気になっていたが今の平和な生活が続く以上、彼らはうまく災いの元を断ったのだと思われた。
　このままこの村で一生を終えるのも悪くはない……。そう思っていた。

　四年が過ぎたころ、ある噂が村へと届いた。
　「大きな斧を持った　大きな男が通る　後には何も残らない」
　マキシは直感した。奴だ……！　詳しく話を聞けば聞くほど、直感は確信へと変わった。
　奴が生きている……。俺はこんなところで何をしているんだ？　仲間の仇も討たずに自分だけがのうのうと平和に暮らしていていいわけがない！
　だが、彼の四肢は動かなかった……。

　マキシの心情を読み取ったのか、村に住むまじない師の老人が彼の前に現れる。
　「何かを得ようとするならば、同等の何かを手放さなければなるまいよ」
マキシは老人の秘術にすがり、老人は取引に応じた。老人が最近手に入れたという珍しい金属片。その貴重な品を薬として使って秘術は行なわれたのである。

　数日の後、村人達に再会を約束するとマキシは旅立った。
　彼が仇討ちのための肉体と引き換えに失ったもの……。それは仇討ちを誓った仲間と同じぐらいに大切な、旅の苦楽を共にした二人の記憶だった。

我々は不確かなものを求める間、
確かなものを失う。
……ラテン語の格言

Profile

名　前：マキシ（真喜志：Maxi）
流　派：七閃楽裏華手
年　齢：28歳
出身地：首里／琉球王国（沖縄）
身　長：174cm
体　重：64kg
武　器：ヌンチャク
　　　　／[illegible]





マキシ（真喜志）

Maxi

SOULCALIBUR II





死の淵まで落ちながらも、奇跡の生還を果たした南海の伊達男。炎のようなエフェクトを放つのは……新たな技か？　はたまた、ソウルチャージによる追加効果なのだろうか？

Maxi's 2P Color



ヌンチャクを変幻自在に操る5種類の構えと、その構えをループさせる七星転生で独特の闘い方ができたマキシ。本作では、構えチェンジ時の機動力アップが図られているようだ。



2Pカラーは前作からのプレイヤーにうれしい金髪仕様！　コスチュームもより精悍さを増した仕上がり。



変幻自在な攻撃がマキシのウリともいえたが、背後向きに攻撃しているような新技も見受けられる。

優雅さは意識を全く持っていないか、
さもなければ無限の意識を持つ人間の肉体、
つまり人形か神かのうちに最も純粋な形で現れる。

……クライスト「マリオネット芝居について」

SOUL CALIBUR II



ヴォルド

Voldo

Profile

名前：ヴォルド Voldo
流派：我流
年齢：50歳
出身地：パレルモ、ナポリ王国（イタリア）
身長：183cm
体重：84kg
武器：カタール（ジャマダハル）_2
マナス&アユス

Character Story

地中海に浮かぶ小島の一つに存在すると言われる富豪ベルチーの宝……。一攫千金を狙う盗賊たちが目指し、いつしかマネーピットと呼ばれたその縦穴状の倉には、常にある噂が付きまとっていた。
侵入者を待ち受ける罠の数々、そしてその深部には不気味な番人が潜んでいるというのだ……。

「私のもとに存在しないものは無い」という言葉で知られるイタリアの死の商人ベルチー。
だが、そんなベルチーにも「欲して止まない品」は存在していた。秘宝中の秘宝ソウルエッジを手にせんと思いつく限りの手段を尽くしたベルチーであったが、それでもソウルエッジを手にすることはできなかった。遂に彼は自ら船団を率いて捜索の旅へと出たが、その留守の間にイタリア戦争が勃発。ベルチーは秘宝を見つけるどころか、残してきた財産をすべて戦乱に奪われてしまったのである。
己の全存在とも言える財産の大半を失ったベルチーは、船団に残る最後の財産を守るため、部下と共に地中海の小島に縦穴を掘った。宝を狙う者を拒むため、その縦穴には幾重にも罠が張られた。
こうして主の思惑通り、秘倉マネーピットは二十数年に渡って盗人たちを飲み込み続けたのだ……。

今日も男は宝を守っていた。彼こそが、番人と恐れられ侵入者たちから宝を守るその男である。
かつて富豪ベルチーの航海を補佐し、共にマネーピットを掘り、そして主の死後、ひたすらにその遺産を守り続けるこの男は、長い穴倉生活を送るうちに視力と思考を失い、ヴォルドという自分の名前すら忘れて久しかった。しかし、彼にとってそれは些細なことだったに違いない。今は無き主の望みをかなえること……この財宝を守ることが彼のすべてだったのだから。
だが……何かを忘れていた。何かが足りなかった。愚かにも宝を狙う侵入者の断末魔を聞きながら、ヴォルドは次第にそれを思い出していった。……秘宝ソウルエッジ。

亡き主の望みをかなえるべくヴォルドは外界の捜索を開始した。秘宝の手がかりを求めつつ定期的に秘倉へ戻って罠や宝の無事を確認する。彼は己の仕事を一切の雑念が入ることなく進めていった。
そしてある日、マネーピットに戻った際に侵入者を退けたヴォルドの耳に亡き主ベルチーの声が聞こえたのだ。声に従い、侵入者の女が持っていた剣が持つ「ソウルエッジの気配」を追ってヴォルドは旅を続け、遂に妖気を放つ一振りの刀を持ち帰ったのだった。

暗い縦穴の最深部には海水がたまっていた。冷たい水越しにさまざまな財宝が沈んでいるのを見下ろす在りし日のベルチーの像。その裏側にある小部屋の中で、今日も一人の男が本来は主の為に用意された玉座に腰掛けて微動だにしていないのが見える。
彼はソウルエッジを見つけたはずであった。足りなかった唯一の品は手に入れたはずであった。しかし亡き主は、再び彼に声をかけてはくれなかったのだ……。
4年が流れた今もマネーピットの時間は止まったまま、時折訪れる侵入者を倒す彼の生活は変わらなかった。懐かしき声を彼はいつまでも待ちつづけ、いつまでもこの沈黙は続いていくかのように思えた。

だが、運命は突然に彼を現実へと引き戻す。ある日倒した侵入者の持ち物の中から、ヴォルドは主に捧げたソウルエッジから放たれるものと同様の妖気を持つ数個の金属片を見つけたのだ。しかもそれらは破片であるにもかかわらず、一つ一つが比類なき秘宝であるはずのソウルエッジと同等の力を感じさせる……。

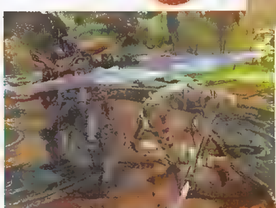
敬愛してやまない亡き主が、未だその声をかけてくれない理由をヴォルドは今、理解できた。
彼が手に入れた品は、ソウルエッジではないのだ。これらの破片がソウルエッジが砕けてしまったものなのかどうかはヴォルドには分からなかった。だがソウルエッジを追えば、それもおのずと分かってくるだろう。
ヴォルドは丁寧に欠片を集めて玉座の上に乗せると、外界へと消えたのである。

主が最期まで望み続けたソウルエッジを秘倉へ持ち帰るのが彼の使命であった。





キャリバー界きっての色ものキャラ(?)も参戦が決定！　背向けからの専用技や構えなどに変化はあるのか？





対応した判定の攻撃を連続して避けていく、ザ・ニィーミミックなどの特殊な避け技は本作でも健在な様子だ。

軟体動物のような身体と、獣のような動作が見極めにくいキャラだったが……さらなる進化？



Voldo's 2P Color



個性豊かなキャラクターたちの中でも、群を抜いて異彩を放っているカタール使いのヴォルド。以前よりもトリッキーな動作や攻撃が増えて、対戦時には苦しめられそうだ。

新たな闘いの幕開けは目前!!

『ソウルキャリバーII』開発者インタビュー



デフォルトキャラクターも出そろい、その内容も徐々に明らかとなってきた『ソウルキャリバーII』。開発状況も追い込み段階のナムコ開発チームへ、ゲームシステムに関する質問などをぶつけてみた。

正当な進化を遂げた「3D武器格闘」

――ゲームの内容的な部分において、前作の『ソウルキャリバー』と最も異なる点……言い換えるのならば『ソウルキャリバーII』ならではのセールスポイントとは、一体どのようなところにあるとお考えですか?

ナムコ　『ソウルキャリバーII』のセールスポイントについては「より3D空間を意識した、立体的な攻防を楽しめる」部分だと考えています。また、それを目標に現在も鋭意制作に当たっておりますので、そういった部分が総合的な「ソウルキャリバーII」の特徴になりますね。それ以外では既存の3D格闘ゲームと違いまして、さまざまなプレイヤーの方々のニーズに合わせた形で、各種ゲームモードを取りそろえていく予定でもあります。まだ、内容的に明かせない部分も多いのですが、こちらも「ソウルキャリバーII」の特徴の一つとなっていきます。

――前号で公開された「アーケード」、「タイムアタック」といったモードは、どういったものになるのでしょうか?

ナムコ　申し訳ないのですが、現段階ではまだ明確にお答えすることができません。もうしばらくお待ちください。

――「縦・横・走」の三すくみの一要素として、新たに追加された「縦攻撃が横攻撃に打ち勝つシステム」がありますが、縦斬りと横斬りの攻撃部位のみが接触した場合は、どのようになるのでしょうか?

ナムコ　武器などの攻撃部位のみが接触した場合には、縦斬りが横斬り側の攻撃モーションを一方的に迎撃することになります。このとき、横斬り側のキャラクターに対して一定時間の硬直などを与えながら、縦斬り側は引き続き行動を継続することが可能な状態となります。

――リングアウトの発生条件は、前作と同じような形になるのでしょうか?

ナムコ　前作『ソウルキャリバー』に近い形だと思っていただいて結構です。ただ、全く同じかというと……そうでもない部分もあります。

――縦斬り系の攻撃がヒットして、空中へ浮かせられたときの「空中制御」については、どのような形になる予定でしょうか?

ナムコ　落下する位置の制御や姿勢の制御など、『ソウルキャリバー』と同じ部分については、最低限保証するつもりで制作を進めております。ただ、これも全く一緒になるのかといわれると、そうでもないと思いますよ(笑)。

――継承システムの一つである「ソウルチャージ」の効果についてですが、本作でも『ソウルキャリバー』のときのようにカウンター効果や、ガード不能化の効果を得られるのでしょうか?



ナムコ　ソウルチャージをためている途中、ため切った後で付与される効果が変化する部分は引き継いでいます。ちなみに、ソウルチャージの発動コマンドは、前作と同じようにⒶ+Ⓑ+Ⓚとなります。また、『ソウルキャリバーII』ならではのソウルチャージの特徴としましては、走りながらソウルチャージができるようになっていることが挙げられます。

――カウンター効果やガード不能化の効果以外に、何か新たな効果を得ることができたりもするのでしょうか?

ナムコ　実は、付与される効果や種類に関しては、本作なりのものが設定されていたりもします。どんな効果が付与されているかは……期待して待っていてください(笑)。

SOULCALIBUR II

次号はデフォルトキャラ13人の技表&技解説を掲載!



AOUエキスポにおけるショーバージョンのお披露目から2カ月、ようやく稼働開始まで秒読み段階へ突入した『ソウルキャリバーII』。次号では、独特な間合いの駆け引きとポジション争いを楽しむための基礎知識を取り上げる予定なのでお見逃しなく!

新たな駆け引きを産む「壁」

――壁という新たな要素が加わったことによって、戦術や読み合いにどのような幅が生まれると予想されていますか?

ナムコ　壁に衝突した際に、衝突した側はさまざまな体勢へと移行できるようになる予定です。「やられた側と、壁にぶつけた側の間に読み合いが発生すればいいな～」と、考えながら制作を進めているところです。もちろん、壁にぶつけた側が多少なりとも、有利な状況となるような調整はしていきますよ。ちなみに、神殿ステージにある柱などに衝突した場合でも、壁やられが発生するようになる予定です。

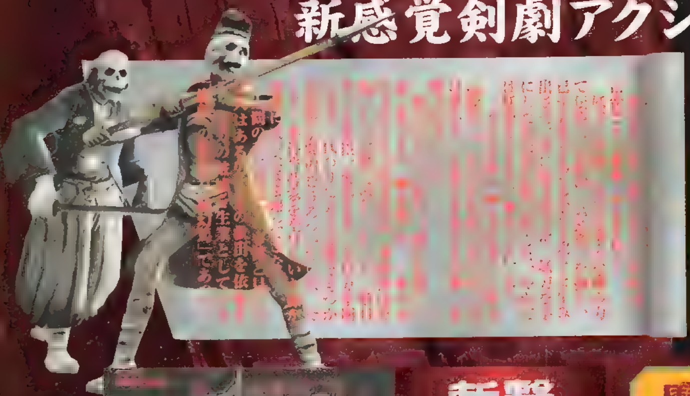
――ショーバージョンでは、かなり高い浮きを誘発する浮かせ技で壁やられが発生していたようですが、リングアウトを誘発するような技(吹き飛ばし系の攻撃)による、「キャラクターの足が地面に付いた状態での壁やられ」も発生するのでしょうか?

ナムコ　基本的には足が地面から離れるようなやられ状態で、壁やられが発生するようになる予定です。会場へご来場いただいたプレイヤーの皆さんには本当に申し訳無いことですが、ショーバージョンでは壁に関する処理が入っていないのに近い状態でした。しかし、現在のバージョンでは壁の処理も入り、きちんと遊べるようになってきています。

――壁にたたき付けられることでダメージは入るのでしょうか? また、その度合いで壁やられの種類が変化したりもするのでしょうか?

ナムコ　当然、壁にたたきつけられると、その分のダメージが入ります。詳細に関しては現在検討中ですので、今しばらくお待ちください。

新感覚剣劇アクション!



魔斬 MAZAN Flash of the Blade

© (株)ナムコ　　Text : C・LAN

魔斬-MAZAN-
■メーカー : ナムコ
■ジャンル : 妖怪斬りすてゲーム
■操作方法 : 刀型コントローラー
■発 売 日 : 2002年6月中旬
■使用基板 : NAOMI

初遊戯雑感
「受ける→払う→斬る」という一連の動作がテクニカルで楽しい。チャンバラしている感覚を味わえます。サウンドや演出にも注目!

※画面は開発中のものです。

刀型デバイスを駆使して物の怪どもを斬り倒せ!

魔を斬ると書いて「魔斬」。これは主人公の橘幻馬が持つ刀の名である。この神刀「魔斬」をもって、妖怪の巣窟と化した屋敷で大立ち回りを演じ、異変の元凶である妖刀を持つボスを打ち倒すのが、基本的なゲームの流れになる。本作の大きな特徴が刀型デバイスによる操作。これを振ることでさまざまな種類、強さの攻撃が出せ、剣をかざせば飛び道具や敵の攻撃を跳ね返せる。さらに敵の剣を払ってスキを作ることも可能だ。ステージは全3面と短めだが、各面は5つ程度のエリアで構成されており、ステージ内のルート分岐もある。刀を振り回すので1面だけでも満足感(疲労感?)は十分。稼働開始は6月中旬予定。見かけたらぜひプレイしてみよう。

斬撃



必要にして十分な攻撃手段。縦斬り、横斬り、斜め斬りと刀の使い方で自由自在に攻撃可能。斬れる方向が決まっているオブジェなども存在する。

防御



敵の攻撃や飛び道具を防御する動作。刀を打ち合わせる必要は無く、位置さえ合っていればかざすだけでOK。ほぼすべての攻撃に対して有効だ。

武器払い



敵の斬撃に対して刀を垂直に構えて防御し、その瞬間払うように刀を動かせば敵を怯ませる。このときに斬り付ければ、ザコ敵なら一撃で倒せる。

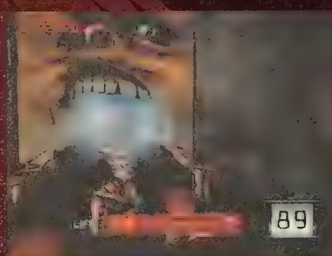
魔斬遊戯台全景

これが「魔斬」の筐体だ。ゲームシステムは基本的にライフ制だがタイムも存在。あまりに長時間防御を続けるとタイム切れの恐れもあるぞ。



斬撃の強さは3種類
刀による斬り攻撃は、センサーへの進入角度やスピードによって、3段階に強さが変化するぞ。

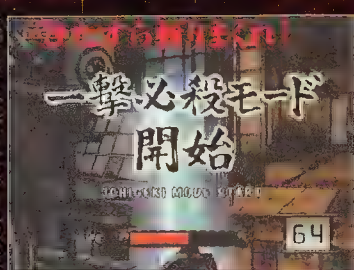
センサーを通すべし
周囲に設置された赤い枠がセンサー部分。ここに刀が通るよう足位置をしっかり合わせよう。



骸武者、首無しの大男、大ムカデや悪鬼など魑魅魍魎が続々登場。素早い剣さばきで道を切り開くのだ。



道中にはこんなボーナスゲームも。すべての敵を一撃で倒せる爽快なモードだ。





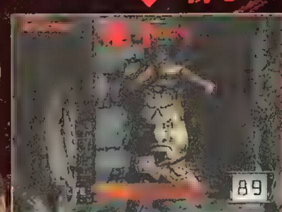
放っておくとそのまま上に移動。階段を上って多数の像が並んだ場所に出る。

無視



ステージ1では、この要石(?)の前で立ち止まるシーンがルート分岐ポイントだ。

斬る



岩を縦斬りで真っ二つにすると、地下へ潜って洞窟のような場所が舞台になる。

1面ボスは猫侍こと芦屋柳ノ進。彼を妖怪化させた妖刀・猫夜叉を滅せよ。



妖怪事典

湾岸ミッドナイトR VS. 頭文字D

DOG FIGHT

—FIRST STAGE—

開発者対決 リベンジ戦



前回のあらすじ

セガ・ロッソとナムコは、共にドライブゲームメーカー。その二つの会社が、同時期にヤングマガジン連載中のマンガをゲーム化することになった。お互い、心中おだやかではない。

「どっちが一番速いんだ!?」

両社は開発から代表を出し、カートレースによって勝敗を付けようとする。下馬評では、これまで無敗のロッソ森に対し、ナムコがどれだけ食い下がるかというのが主だった。

しかし、予想に反し、レースはナムコが圧勝。ここでロッソは引くに引けない。

「今度は、お互いの作ったゲームで勝負だ！」

そして、両社のゲーム『頭文字D』『湾岸MIDNIGHT』が発売された。今、リベンジの扉が開く……。

登場ドライバー

SEGA ROSSOチーム



新井 健二

『頭文字D Arcade Stage』プロデューサー。ランエボⅥを乗り回すナイスガイ。



森 一浩

『頭文字D Arcade Stage』プログラマー。フェラーリもバイクも乗りこなす乗り物好き。元ナムコ。

NAMCOチーム



小山 順一朗

『湾岸MIDNIGHT』プロデューサー。「ハイテンション・イズ・マイライフ」を貫くナムコの名物プロデューサーでもある。



小林 景

『湾岸MIDNIGHT』企画担当。元走り屋。彼が運転する車は、まるで身をよじるようにして走るという。

あのチューンドカーに乗れる！

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT R

湾岸ミッドナイトR
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦ドライブ
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2002年4月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

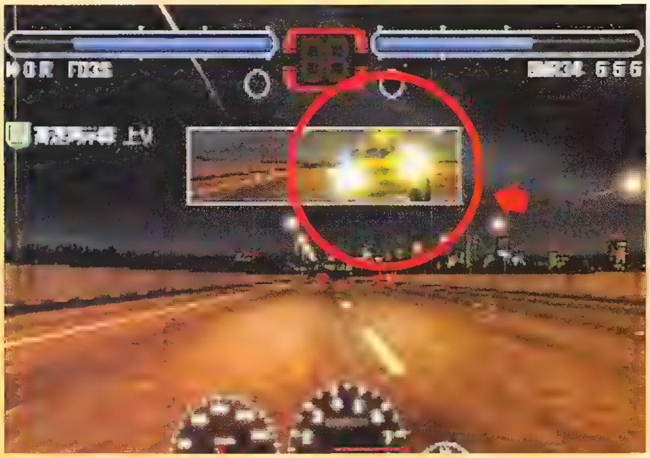
シナリオモードのライバルチューンドカーが選べる！ タイムアタックモードのアタックがいつでも午前2時状態！ さらにゲームの進行がスムーズになるなど、全体的にリニューアルされた「R」バージョンが登場だ！

ゲー事典 実はロッソ森氏とナムコ小林氏はナムコ同期入社の間柄。ロッソ森氏は、ひさしぶりのナムコ未来研に郷愁を感じていたようだ。が、勝負は鬼に徹するところはさすがだ。

Round 1



恐怖の湾岸クラッシュ！見えない障害物とは!?







上は、両車が大黒ふ頭ランプから乗ったところ。下は、ロッソ森を先行させたナムコ小山が、体力を削りながら追い付いてきたところだ。

↑ナムコ小山クラッシュの瞬間！後部に激突したため、アザーカーの前部が浮き上がり、傾いているのがわかる。





→ロッソ森、勝利！　まさかの敗北に、うちのめされるナムコ小山。あえて普段の走りと違って、クリーンに走ったところが裏目に出た。

夜が深まったAM2時過ぎ。アザーカーが最も少ない時間だ。

ロッソ森とナムコ小山が入り口として選んだのは、神奈川県の大黒ふ頭ランプ。戦場は、湾岸上りストレート。スピード勝負だ。

ナムコ小山は、あえてロッソ森を先行させ、後車のラバーバンド（加速力）を利用する戦法を取った。あえて減速して敵車を前に出し、追い込みにかかる。

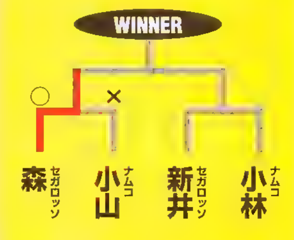
しかしこの行動が、結果としてナムコ小山の命取りとなった。

後方からじりじり追い上げ、ロッソ森にプレッシャーをかけ続けていたナムコ小山。しかしその時、ロッソ森の車が影になり、ナムコ小山には前方のアザーカーが見えていなかったのである。

まさに抜かんとしたその時、一瞬にしてアザーカーを回避したロッソ森。ナムコ小山のスカイラインは、反応がコンマ一秒遅れた。その判断が、GT-Rの大クラッシュへとつながったのだ。

ロッソ森の、自車を障害物として使い、相手の視界からアザーカーを隠す高等テクニックである。

みるみる、バックミラーから姿を消すGT-R。セガロッソ側がまず一勝を挙げ、森氏が決勝へコマを進めたのだった。



○森　一浩　vs.　小山順一郎×

Rでここが変わった！変更点紹介

さらにゲームがスムーズに楽しく遊べるよう、リニューアルされたぞ！

よりシビアなバトル！　乱入対戦モード



[illegible]

チューンドカーが選択可能になったことで、さらに下手な遊び方ができなくなった対戦モード。ゲーム開始までの流れを見直したことで、乱入されたときの待ち時間が短縮されたのはうれしい変更。

また、対戦をして何人勝ち抜いたか分かるよう、勝ち抜き表示が出るようになった。

ついに念願の……　ライバルカーが使用可能！

前作でプレイヤーが選べたマシンは、メーカー純正のマシンのみ。シナリオモードで対戦するライバル達は、原作で登場するショップ等によりチューンされたマシン。プレイヤーの気持ちとしては、やはりそのチューンドカーに乗りたい！　その希望がこの「R」でかなうことになったのだ！



[illegible]

さらに遠くに走れ！　タイムアタックモード

チューンドカーの登場で過熱しそうな、タイムアタックモード。変更点は、まずアザーカーの台数が環状線・新環状線・横羽線では0台に、湾岸線では6台に常時設定されたこと。チェックポイント通過時に表示されるタイム差表示が、区間ごとのタイム差から区間合計のタイム差に変わった。



バトルは生身の人間が相手じゃないと燃えないやね！

インターネットランキング復活！　シナリオモード



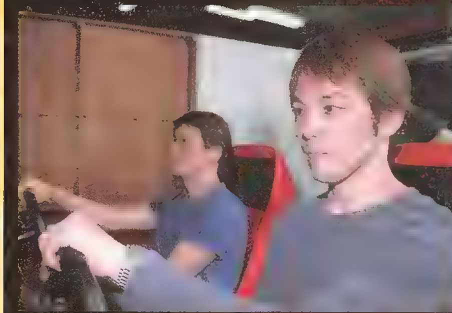
チューンドカーを選べるだけではなく、[illegible]も可能になったぞ！

原作の愛読者にとって、チューンドカーも選べるようになったのは非常にうれしいことだ。

やり方は、デモのライブ中継時にハンドルを45度以上切って時刻表示を赤くし、その状態でゲームをスタートすること。カーセレクト画面になると、念願のチューンドカーを選べるようになるぞ！

ゲー事典　ロッソ森氏が使った自車でアザーカーを隠すテクニックは、直線が多くアザーカーに集中しやすい湾岸線では有効なテクニック。C1環状線でも有効ではあるのだが、カーブとアザーカー一両方に意識を集中しなければいけないので、かなりハイレベルなテクニックと集中力を要求されるぞ。

Round 2



ナムコ
小林　景
SKYLINE GT-R BNR32
VS.
セガロッソ
新井健二
SKYLINE GT-R V-spec BCNR33

C1の策略！ポジティブさのワナ

午前4時半。空が朝焼けで燃える時間、二人はバトルに入る。アザーカーが増える中、選んだのは神田橋ランプからの環状線内回り。ナムコ小林は、無理な運転はせず後方からチャンスを狙う。対してロッソ新井は、先行して果敢にコーナーを攻める。この積極性が、皮肉にも命取りとなった。

霞ヶ関トンネルで、絶妙のラインで割り込み、追い抜いたナムコ小林。これに対し、ロッソ新井はコーナーを攻め過ぎ、結果、壁に激突、自らの最後の体力を奪ったのである。

ナムコ小林、決勝進出決定。

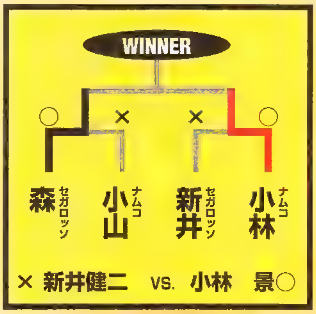








アウト側に車を振り、動揺させせてからイン側を突くナムコ小林。見事なテクニックだ。その動揺もあってか、引き離されたロッソ新井、壁に激突して敗北。



Final Round



セガロッソ
森　一浩
RX-7 FD3S
VS
ナムコ
小林　景
ELSIOR UCF10改 ガッちゃん仕様・
SupuraRZ JZA80改 相沢圭一郎仕様

さらなる遺恨が！決勝戦スタート

「トーナメント」という試合形式のため、予選敗退が予想されたセガロッソ。結果は、かろうじて森が決勝にコマを進めた。ファイナルバトルのみ、試合は3回勝負・2本先取形式となった。

第一試合。午前0時、RX-7で福住ランプに乗り込んだロッソ森に対し、なんとナムコ小林はセルシオ（ガッちゃん仕様）を選択！　カーブのある9号深川線に、曲がれないガッちゃん仕様を選ぶ。その選択には、小林の深い自信がうかがわれた。

本物のチューンドカーで首都高最高速を目指せ！

使用可能車種紹介

湾岸ミッドナイトR解説

メーカー純正のチューンドカーもいいけど、原作を読んでいる者にとっては、やはりそこで登場するチューンドカーに乗りたいところ。今回、それが可能になった！

簡単なコマンドの入力で選べる画面に進めるが、その選べるマシンの数は全部で16台にもなる。初期の段階では10台がすぐに乗れるようになっている。残りは時間経過とともに登場することになっている！　早く出す方法は……。

朝倉アキオ

前作から使うことができたマシンのため、今回の「R」で変更されていない。ということは、あの現象は維持されている……。



山本和彦

一般の車修理工からチューナーに戻った山本がBNR34をチューン！　最新スカイラインの実力はさすがに速そうだ！



太田和夫

ロータリーをチューンさせたらピカーの大田が組んだエンジンを積んだFD3S。この速さは、環状線で炸裂か？



秋川レイナ

原作では当初山本に、のちに北見にチューンされたBNR32。派手さは無いが、確実に速い安定したチューンドカーである！



山中

チューンショップ「RGO」の現場を任されている山中がチューンしたBCNR33。RGOのデモカーの実力は？



がっちゃん

VIP（高級車）専門の店「MACH」デモカーのUCF10（セルシオ）。パワーはあれど、曲がらないんだこれが。



ゲー事典 相手が主観視点の場合、バックミラーに写る自分の車を意識させるのも有効な方法だ。相手は前方の道路とバックミラーの車を同時に意識しなければいけないので、バックミラーに意識を移した瞬間、アザーカーや壁にぶつかることがある。あえて相手の車の後ろで左右に車を振り、バックミラーを意識させよう。

湾岸ミッドナイトR VS.頭文字D

次号、『頭文字D』決戦！ 大鳥居にて感動の決着が!?

開発 IMPRESSION

セガロッソ

森 一浩

今日は、対戦の技を結構盗めて良かったです(笑)。このゲームは「1対1」の駆け引きの面白さがキモですね。ミラーがこんなに大事なドライブゲームもこれまで無かったと思います。ミラーで敵車を見失う恐怖感がすごいですね。気が付いたら脇にライトが見えているところとか。

新井 健二

『湾岸MIDNIGHT』に関しては結構やってて、首都高のバトルを楽しんでます。ちまたで乱入されることが結構あるんですが、見知らぬ他人との「車」の対戦は、ドキドキしますね。こうやって遊ぶと、「システムに乱入対戦を選んだ意味」というのが、よく分かります。

ナムコ

小林 景

がっちゃんを使ったのが敗因でした。直線では速いんですが、まさかコーナーがあるとは……。まずC1を選ばれるとは……。

小山 順一朗

遊びが過ぎて、自分で身をよじる結果になってしまいました。まあ、試合に負けて内容で勝ったというところでしょうか(?)。今回『湾岸ミッドナイトR』は『motoGP』を参考に後方の車のラバーバンド(加速)のバランス調整をしたんですが、本当に真剣に遊ばなきゃいけないゲームになっちゃいました。余裕を見せたら負けます。皆さんも体感してみて下さい。



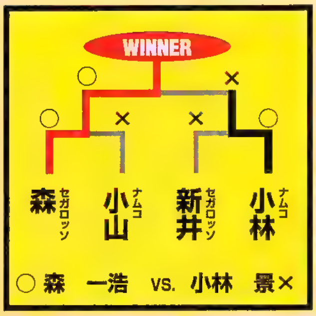


がっちゃんで粘るナムコ小林。しかし、その基本性能差はあまりに厳しかった。そして……、

が、試合はナムコ小林がさんざん粘ったのち、敗北。やはり、カーブのある場所に「ガッちゃん仕様」は厳しかった。

もう後が無いナムコ。ここで小林は相沢圭一郎仕様のスープラを選択。本気モードだ。午前1時、湾岸線下りにて両者が邂逅する。

勝負は、あっけないものだった。後部から左右に車を振り、バックミラーにフェイントをかけたナムコ小林。直後、抜くアプローチをした瞬間に、アザーカーに激突！高速の湾岸線での挽回は難しく、差を詰め視界に入った瞬間、体力オーバーで勝負が着いた。結果、セガロッソ森が優勝。新井も3位に付け、敵地ナムコでの勝利をもぎ取った。カート戦の敗北を合わせて、ロッソが1勝1敗のタイに戻した。



○森 一浩 vs. 小林 景×



バックミラーを意識させるため、左右に車を振っていたナムコ小林。そこにアザーカーが激突！これは痛恨の一撃だった。





ロッソ森の勝利。この瞬間、カートレースのリベンジは達成された。次は『頭文字D』での決着戦だ。

原作では「ブラックバード」に敗れたり、「悪魔のZ」に敗れたライバルたちのマシンだが、間違いなくメーカー純正のスペックを大きくオーバーしているので、どれも速さは保証付きと言えるだろう。問題は、チューンしたことで生まれる歪み。チューンしたことで生まれてくる代償をしっかり理解し運転できれば、本物の首都高最速ランナーになれるぞ！



首都高には魔物が棲んでいる。それが何なのかを探しに、今宵も走る！

帝塚

帝塚もまた時速200マイルを出す集団の1人。BCNR33ベースのマシン。帝塚のマシンはコーナーが得意か？



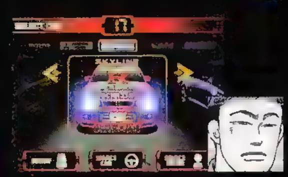
原田

Z31にこだわって時速300キロに挑む原田仕様の高速マシン！　時代を越えてバトルにどこまで耐えられるか？



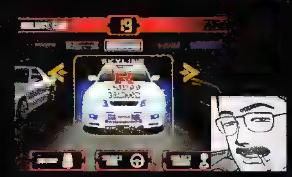
元木

時速200マイルを出せる集団の三人いる中で腕は一番の元木。もちろんマシンはBCNR33。かなり速そう！



園田

時速200マイルを出す集団の一人、園田のBCNR33がベースの超高速マシン。園田のマシンは加速が有利か？



『湾岸ミッドナイトR』の攻略は68Pへ

ゲー事典 次号、大鳥居のセガロッソで最終決着戦。『頭文字D』はやり込みが要求されるゲームなので、1カ月後までにナムコがどれだけの峠の練習量を積むかが勝負のポイントとなるだろう。

ビートが刻んだ戦いの軌跡
―『IIDX』ヒストリー―

『beatmania IIDX』が登場したのは、1998年の暮れ。音ゲーブームの立役者であり、それまでビーマニシリーズを牽引してきた『beatmania』とは路線を画し、よりハイクオリティなサウンドと豊かな表現力を求められた結果、ビーマニシリーズのフラグシップマシンとなるべく生を受けたのが『beatmania IIDX』なのである。最も目立った変更点は、従来の5鍵盤から7鍵盤へと変更された点。この仕様はプレイヤーたちに、よりエキサイティングで深みのあるプレイングを提供し、熱狂の下に迎えられることになった。





楽曲面においても『IIDX』には、常に時代のハイエンドナンバーが収録され、そのクオリティの高さは"ゲーム音楽"という言葉を遥かに超越した広がりを見せ、多くの人々を魅了するに至った。同時に、『IIDX』はビジュアル面でも独自のファン層を開拓し始める。個性豊かなVJたちが描き出す、趣向を凝らしたミュージッククリップは常にプレイヤーたちの目を楽しませ、デザイナーのGOLI氏が手掛けたイメージキャラクターたちには、数多くのファンが存在する。そして、何よりも恐ろしいのが……この『IIDX』シリーズは、いまだに発展途上――常に進化を遂げ続けているということだ！　目が離せないのは、当然だ。



アルカディア読者待望の『IIDX』コーナー、いよいよ始動!!

BEAT RAIZING IIDX

連載第1回　～ビート・レイジングIIDX～



『IIDX』のヘビィなファンはもちろん、これから『IIDX』を始めていきたい&興味がある、というビギナーまで、広く楽しめるコーナーにしていく予定です！　ご意見やご要望もお待ちしてますので、どーぞよろしく♪

全国のゲーセンで、日々リズムの嵐を奏で続けるDJの皆さま、お待たせしましたーッ！　今月から、ついに待望の新連載「ビート・レイジングIIDX」が堂々OPEN！　『beatmania IIDX』関連の情報をお届けすると共に、開発者やコンポーサーへのインタビューや、ファンのみんなからのリクエスト企画に応えたりと、インフォメーションとコミュニケーションの2本柱にて成り立つコーナーに仕上がる予定ですっ。『IIDX』を取り巻く周辺環境や、未だ知られざる数々の秘密に変幻自在の切り口で迫っていきます！　応援、よろしく！

Character Designer "GOLI" Comment

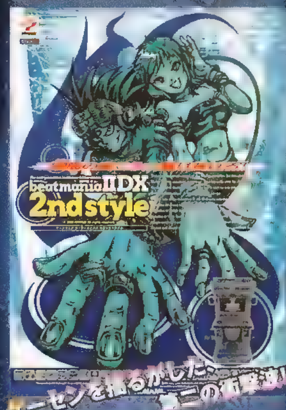
サイバーなファッション。巨大なクラブイベント。闇夜の狂喜乱舞。日常の生活を忘れ、イベントの夜はいつもと違う目立つ自分がいる。その瞬間、その空気を肌で感じ、自己の存在を音に溶かす。それがIIDXキャラクターたちの存在する空間であり、世界です。ゲームセンターのさまざまな大会のイベントでも、別の形ですが似たような雰囲気がありますよね。そんなイメージでいつも描いています。今回のアルカディア限定仕様のセリカ&エリカ、架空のIIDXのクラブパーティーに参加した意匠の装いになっています。この二人の関係にも実は世に出していない詳細な設定がしてあったりします。それはまた、次の機会にでも…

IIDX いよいよ始まったビートレイジング！　このコーナーでは『IIDX』における、あらゆる企画を展開していく予定だ!!　今後の予定としては、人気アーティストのインタビューや、GOLI氏が手掛けているイメージキャラクターの紹介、『IIDX』を形作る、各種デザイナーさんたちにも登場してもらおう、なんて考えている。今後もお楽しみに!!

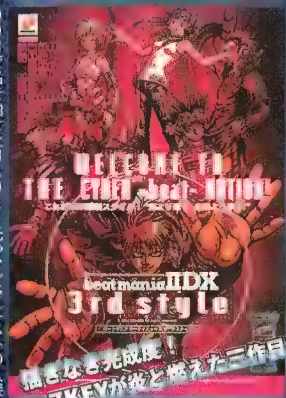


時代のエッジを駆け抜けた、ハイテンションナンバーズ！

ゲーセンのサウンドシーンを塗り替えてきた数々の名作たちを、今回はポスターと共に振り返ってみよう！



さらにクオリティアップした第2弾。前作に引き続き、DDRとのコラボレートも計られた。ポスターにキャラクターが登場したのもこの作品から。



DDRで名を馳せたNAOKI氏や、ピアニストの久保田修氏といった実力派コンポーザーを迎え、さらに加速したシリーズ第3弾。人気シンガーSILVAも参加。



20世紀の締めくくりに相応しい、ハズレ無しの激熱ナンバーが揃った第4弾。DANCE EXPRESSから採用されたナンバーも本格的に根付く。



ハウス、テクノ、トランスの三本柱の充実ぶりは、シリーズ最高レベルとも言われる第5弾。登場するイメージキャラクターたちの人気も急上昇。



センシティブや音作りが印象的なGOTHや、good-cool feat.Hideo Suwaが放った攻め攻めのROCK「Buffalo」など、新しい血脈が生まれた作品！

Present

今回のプレゼントは、デザイナーGOLI氏のサインが入った、beatmania IIDX 7thstyleのポスターだ！　このプレゼントへの応募方法は、200ページに掲載しているプレゼントコーナーを参照してほしい。

本誌の切手代不要のアンケートハガキで応募できるから、ビシッと応募してくれよな!!



この大きさじゃ、どんなサインが入っているのか分からないかな？

株式会社エンターブレイン
ARCADIA編集部
『BEAT RAIZING IIDX』係
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル

応援ハガキ募集

このコーナーに必要なのは、読者の熱い声援！お気に入りの楽曲への思い入れや、やってほしい企画、登場してほしいIIDXのスタッフ、アーティストのリクエストなど、君たちのハガキを待ってるぜ！　おっと、イラストの投稿もお忘れなく！　このコーナーへの投稿宛先は、これだ。応援ハガキ待ってるぜ！

IIDX　いろいろと企画を画策している当コーナーですが、野望の一つとして「IIDXクラブイベント」の開催を夢見ています。それも定期的に（あくまで野望）！　実現すれば、しこたま盛り上がると思いますので、何とかこぎ付けたいですねーっ！　そのためにも、応援よろしく頼みますぜ！　もちろん、読者のみんなの企画も待ってるぜ!!



一体あなたは誰ですか!? 全くもって謎の登場人物、救えるのかムサピィ? どうなるストーリー展開!?



新しく加わった背景も数多い。ほかにどんなステージがあるのか、期待して発売日を待つしかないぜ!

いくぞムサピィ!! いくぞムサッパ!!

Musapey's Choco Marker™

刻一刻と稼働時期が迫ってきた『ムサピィのチョコマーカー』。先月までで紹介してきた内容に、微妙な変更点が加わったぞ。時間チョコがボスに変わったり、ムサピィの頭上に移動情報が表示されるようになるなど、見た目にも分かりやすく遊びやすくなった。ここで、それらを含めて最後のルール確認をしておこう。

ムサピィのチョコマーカー
- ■**メーカー**:エコールソフトウェア
- ■**ジャンル**:知感パズル
- ■**操作方法**:1レバー+2ボタン
- ■**発売日**:6月中旬稼働予定
- ■**使用基板**:NAOMI(GD-ROM)

最後のおさらいをしておこうよムサピィ! そうだねムサッパ!

ステージクリアの条件



[illegible]

今月はムサピィの移動について、より具体的に紹介しよう。移動のポイントは下のイラストの通り。段差を飛び降りることはできるが、昇ることはできない。立ち止まったムサピィの頭上に注意すれば、レバーを入れる方向によってムサピィが側面に回り込むのか、水平移動するのか分かりやすいぞ。





ブロックの端でさらにレバーを入れると、足場が回転する。足場を回転させて側面を移動すれば、高い段差の上にもたどり着くことができるのだ。これは重要なポイント!



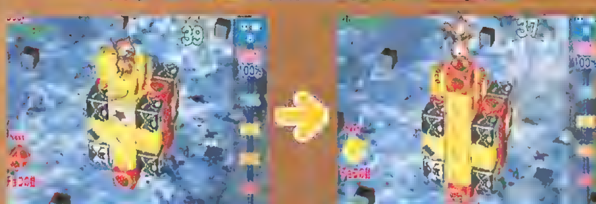
せっかくだからジャム攻撃をぶちかますぜ!!



チョコを挟めるときはガイドが表示されるので、こんな場合もOK。

重要なジャムのおさらいをしておこう。ジャムとは同じ色チョコ同士で1色だけを挟んで消すこと。2色以上、また☆チョコやボスチョコが間にあると、ジャムれないので注意しよう。ムサピィはあらかじめ足元に色チョコを持っていて、この色は自分で選ぶことはできない。

☆チョコは2段階の操作が必要だ



まずは同じ色チョコで☆を挟もう。そうすると色チョコに変わる。

それからジャムればOK。☆チョコの向こうが何色か、よく確認しよう。

消し方の種類いろいろ





ゲー事典 特殊な消し方には、連鎖と分断消しの他にも、スライドや横ジャムなどがある。これら特殊な消し方をすると、基本的に画面右端のボムゲージがたまっていく。満タンになると、ムサピィが持つ色チョコがボムになるということは以前紹介した通り。弟ムサッパの方が兄貴よりちょっとだけ耳が長いなど、今後も詳細情報をどしどしお届けするので期待してくれ。

大量の敵機をなぎ倒す爽快感!

G STREAM G2020

ジー・ストリーム

本作は既に稼働中なので、近所のお店で見かけたことのある人も多いんじゃないかな？　遊びやすい難度に調整されているので、シューティング初心者にもオススメなのだ。

Text：善之字元帥

ジー・ストリーム G2020
- ■メーカー：オリエンタルソフト
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：1レバー＋2ボタン
- ■発売日：2002年3月28日(稼働中)
- ■使用基板：オリジナル専用基板

ルールは複雑、なのに遊びやすい!!

回収したアイテムの比率でショットの特性が変化するシステムや、条件によって分岐するステージの内容など、凝ったギミックが多い本作。だが、あえて断言しよう。初心者の方はそういった複雑なルールを覚える必要は一切無い。とにかくアイテム類を全部回収し、後は撃ちまくるだけで、シューティングゲーム本来の醍醐味である「破壊の爽快感」が味わえるというわけだ。

逆に、いきなりスコアを稼ぎ始めてしまうようなヘビーユーザーの方は、下のシステム解説を参照のこと。特に、ステージの分岐はスコア稼ぎに大きくかかわってくるので、よく理解しておいてほしい。

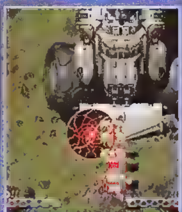


3～4面までは比較的カンタン。シューティングを敬遠しがちなプレイヤーにこそ、ぜひ挑戦していただきたい。

ピンクのアイテムは「勲章」。落とさず回収し続けるとどんどんスコアが高くなっていくが、初心者は無視してもOK。

自機の攻撃方法について

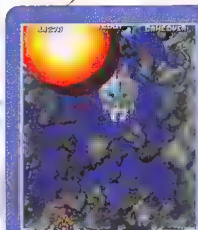
ブラックホール弾



ある意味ボムよりも使える武器といえるかも。

ゲージ部の数値が50以上のときに、ショットボタンをしばらく押し続けてから放すと撃てる特殊攻撃。ブラックホール弾は数値が高いほど長時間存在し、巻き込んだ敵弾を点数アイテムの勲章に変える。

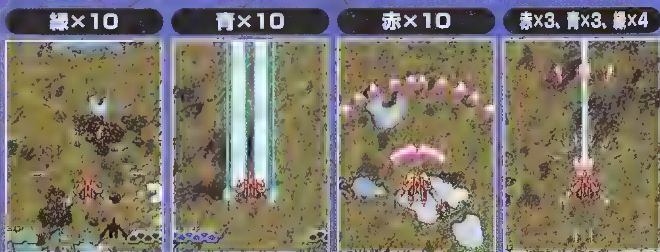
ボム



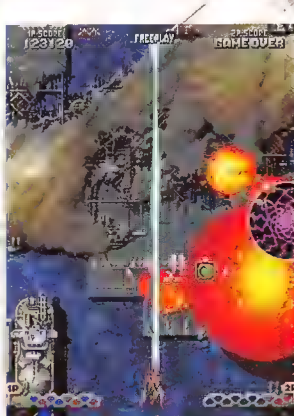
遠くに飛ばしたい場合、ボタンを押し続けよう。

使用回数制限のある強力な武器で、爆風は敵弾を消す効果を持つ。ボムボタンを押すことで使えるが、この際にボタンを押し続けるとより遠くに爆風が広がる。残り回数はゲージ部に爆弾マークで表示。

メインショットの特性



ショットの性質は、回収したパワーアップアイテムの比率で変化する。赤(ワイド)、青(レーザー)、緑(誘導弾)の3種類あり、ゲージ部にある三角形のメーターで示されている。赤を集中強化しよう!





ゲージ部拡大

ステージの「分岐」を楽しもう!!

①ステージ自体の分岐

本作のステージ3と5には、それぞれAとBの2種類が存在する。それぞれのステージを選択する際に重要なのが、前ステージのボスを倒した後の「自機の横座標」。例えば、ステージ2終了時に画面の左側にいれば3-A(海上ステージ)、右側にいれば3-B(荒野ステージ)といった具合に、全く違ったステージに分岐することになる。筆者がプレイしてみたところ、AとBでは難しさにそれほど差はないように感じられたが、シビアにスコアを稼ぐプレイヤーにとっては点効率が変化する一大イベントであることは間違いない。どちらのステージの方がより稼げるか、比較検討するのも面白いところだ。

ステージ2終了時



ステージ2と4では、ボスを倒した後、自機を画面右に置くか左に置くかで次のステージが分岐する。

ステージ3-B



ステージ3-A



②ステージ道中の分岐

ステージの道中でも、特定の条件を満たすと進行ルートが変化する場面がある。ただし、こちらの条件は場面ごとにまちまち。例えばステージ2の後半なら、大型戦車(写真参照)を素早く倒した場合は列車砲との戦闘を経た後でボス戦に移行するが、大型戦車を倒すのが遅れるといきなりボス戦に突入……といった具合。もちろん、列車砲との戦闘を経由したほうが、スコアも段違いに高くなる。

全体的に、特定の敵を早く倒す(いわゆる早回しと呼ばれるテクニック)と分岐する場面が多いようだが、条件は他にもいくつかある模様。ぜひ皆さんも研究してほしい。

ステージ2道中



2面後半の大型戦車は分岐のフラグになっている。早めに倒せばボス前に列車砲が出現するのだ。

いきなりボスへ



列車砲



ゲー事典　**ブラックホール弾・補足**：ブラックホール弾のエネルギーは、「光電粒子」というアイテムを回収すると増えていくのだが、さすがに粒子というだけあって非常に小さく、発見しにくい。具体的には、敵破壊時に出現する「青い小さな破片」のようなものが光電粒子。自機がある程度近くに寄ると自動的に吸い込んでくれるので、できるだけ逃さず回収しておこう。

EVENT

GWに渋谷でバーチャ博開催！

ハイテクランドセガ渋谷店に25組の対戦台を一挙設置！





4月27日から5月6日の間、渋谷のハイテクランドセガ店にて「渋谷バーチャ博」が行なわれることとなった。

内容は、『1』から『4』までのバーチャファイターシリーズの対戦台を、一挙50台（25対戦台）そろえてしまうというもの！　初心者から上級者、家族連れからマニア層まで幅広い層を対象にした、さまざまなレベルの「バーチャファイター」の対戦をプロデュースするようだ。

またほかにも、有名なプレイヤーや鉄人を招いたイベント、AM2研協力による『バーチャファイター』シリーズ資料の展示、3on3東京大会の決勝など、バラエティ豊かなイベントが用意されている。

まだまだ盛り上がる『バーチャファイター4』。このゴールデンウィーク、バチャっ子は渋谷に集結するのが吉だろう。





ハイテクランドセガ渋谷店は、渋谷駅から新宿方向に向かって右側。東口を出て、宮益坂下の交差点を渡れば、すぐそこだ。

渋谷バーチャ博

【日程】 4月27日(土)～

AM2研主催・編集部対抗戦開催

去る4月17日、大鳥居のAM2研で『バーチャ4』編集部対抗戦が行なわれた。当日は、6編集部18人の猛者が集結。当編集部からは、キャサ夫、ブンブン丸、ウルフィーが出場し、決勝まで勝ち進んだ。残念ながら決勝でザ・プレ編集部（嵐、コロー2000才、マスク・ド・ヒジテツ）に破れたが、あっぱれな結果であった。

EVENT

ゲームミュージック
GMファンよ、クラブへ集まれ!!
クラブイベント「LEGEND」、5月4日麻布十番LUNErSにて開催！





左・「ミスタードリラー」でお馴染み、指田稔氏デザインのイベントフライヤー。上・会場で限定販売される「カプコン ミュージック ジェネレーション LIMITED EDITION　～アレスの翼～」のジャケット。名曲満載と評価されていた作品。

ゲームミュージックファン必見イベントが、GWにクラブで開催されることになった!!

古代祐三氏・松前公高氏・めがてん細江氏・nanosoundsといった名コンポーザーたちがDJを務め、VJコーナーやレゲー試遊場も予定されている。さらにサイトロンやカプコン「アレスの翼」の会場限定CD即売もあるそうだ！　このイベント関連でサイトロンからプレゼントもあるぞ(200ページ参照)。

●日時：5月4日(土・祝)　14：00～19：00
●場所：LUNErS [ルネス] (東京都港区麻布十番1-4-5 深尾ビル 1F&B1F)
●チケット：前売り2500円(チケットぴあにて取り扱い中)　当日3000円

WEB

セガモバソング出来た！
WEB上で公式試聴ダウンロードサービス開始

4月15日よりi-mode公式サイトとなった「セガモバ」こと「セガモバイルフレンズ」。「セガモバ」とは、携帯電話(i-mode/J-SKY/EZweb)を利用したセガAM施設の会員サービスの事。店舗端末「モバナビ」でスキャンするとポイントを貯められ、そのポイント数に応じてクレジットサービスや待受け画像などと交換できるサービスだ。そしてこのたび、この「セガモバ」のイメージソングが出来たのだ！　タイトルは『モバってますか～っ(^o^)ノ』(歌：宮岡志帆)と『また、ここで逢いたい...』(歌：光吉猛修)の2曲。作曲は金子剛氏、スーパーバイザーはHiro師匠だ。下記のURLにアクセスすれば試聴できるほか、「セガカラ」のサイトから着メロもダウンロードできるので、携帯からもアクセスしてみよう。

セガモバ試聴ダウンロードサービス
http://sega.jp/segamoba/song.html

NEWS

ナンジャ700万人！
開園6年目で達成！　しましまタウンも10万人

東京・池袋にあるナムコ不思議街・ナンジャタウンは、3月17日に来園した望月裕子さんをもって、通算入園者数が700万人を突破した。これを記念して5月5日まで、チケット券売機で当たりチケットを引くとそのチケット代金がキャッシュバックされる「無料で遊ぼう！ラッキーキャッシュバック」キャンペーンが行なわれる。

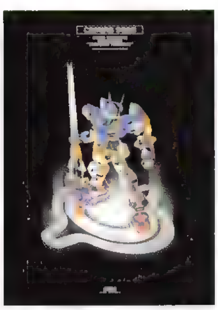
GW中はパーク縦断アトラクション「ナンジャ探偵団」、スペシャルイベント「ナンジャ大魔術劇場」が行なわれるナンジャタウン。皆で連れ立って行くのも良いかもしれない(当たる確率も上がるしね)。

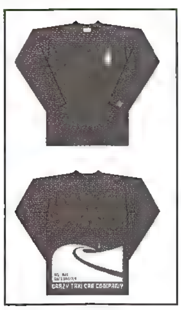
また、ナムコが(株)ベネッセコーポレーションと共同で運営している「しましまタウン」(神奈川県川崎市)も、4月13日に入園者数が10万人を突破したぞ。

WEB

バーチャロンおしゃれセット売り切れ必至
HITMAKERのWEBショップ「HIPS」新商品展開＆稀少在庫一掃！







右からお蔵出しの「クレイジータクシーロングスリーブTシャツ」、「バーチャロンポスターセット」、そして、新作「V04 PILOT STARTER KIT」だ！

火星の新兵に配給されるスターターキットをイメージしたHIPS新作「V04 PILOT STARTER KIT」(別名「バーチャロンおしゃれセット」Tシャツ＋ドッグタグ＋リストバンド)。限定生産で、お蔵出しアイテムと共にWEBショップ「HIPS」で販売！　HIPSにアクセスできないプロバイダーの人は、電話申し込みもOKだ。　受付電話番号：03-5352-1500(受付時間／月～日　13時～21時)

NEWS アドアーズ新店舗誕生！

ゲームファンタジア生誕30周年で名称変更

「ゲームファンタジア」が昨年12月に生誕30周年を迎え、今年から新たな展開が始まる！　それは、「ゲームファンタジア」というゲームセンター名が、現在の会社名と同じ「アドアーズ」に変わるというもの。今年からだんだんと変わっていくようなので、右の新しい看板に変わっているかどうかチェックしてみよう。また、日本ペプシコーラの協賛による「アドアーズ・ドリームス」という、豪華賞品が当たるイベントも開催される。詳しくは近所の「ゲームファンタジア」か「アドアーズ」に行って確認してみよう！

ところで、アドアーズの意味を知ってるかな？　英語の「ADORE＝大好き」という言葉が由来なんだって。

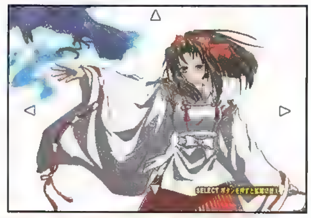
RELEASE 「式神の城」PS2移植決定

完全移植＋αの内容を保障！　発売は初夏を予定

アーバンもののけシューティング『式神の城』が、PS2に移植されることになったぞ。

アーケード版の完全移植に加え、リプレイモードや処理落ちON/OFF機能、プラクティスモード、キャラクター別得点ランキングなど、多彩なモードを収録。

発売日は、6月27日。価格は5800円（税抜き）予定だ。妖怪シューターたちは、刮目して発売日を待とう！





上はイラストギャラリー。小夜ちゃ～ん。

NEWS XEVIOUS映画化！

今から約20年前に発売された古典シューティングゲーム『XEVIOUS』が、CG映画として制作されることになった（右はイメージ）。

制作形態は、インディペンデント映画に近いものらしい。映画館・テアトル池袋の主導で行なわれるイベント「ガリンペイロ」の一つとして、上映されるようだ。

公開予定は8月3日。80年代、あの洗礼を受けた世代は必見か？

ガリンペイロHP
http://www.garinpeiro.com/



RELEASE 「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」アニメ化

先日DC版も発売された『ナコルル～あのひとからのおくりもの～』が、今度はOVAになることが決定した。

監督は金澤勝眞氏、キャラクターデザインは『メガゾーン23 PARTⅡ』『AKITE』の梅津泰臣氏。「女性」を描いてきたスタッフが、ナコルルという「少女」にどう取り組むのか期待される。

今回5名様に店頭貼りポスターをプレゼント！　詳しくは200ページへ。



てあたりしだいゲームリスト

●2002年4月発売予定のタイトル		
怒首領蜂大往生	ケイブ/AMI	シューティング
湾岸MIDNIGHT R	ナムコ	ドライブ
G-taste 麻雀	彩京	麻雀
グラスでドンピシャ！	ナムコ	プライズ
カプリチオリフト	タイトー	クレーン
ウィナーズクラブ「トリプル ドロー ジョーカーズ ワイルド」	サミー	ポーカー
ウィナーズクラブ「トリプル ドロー ダブル フォーカード ボーナス」	サミー	ポーカー
●2002年5月発売予定のタイトル		
GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
pop'n music8	コナミ/コナミマーケティング	音楽シミュレーション
The Maze of the Kings	ヒットメーカー/セガ	ガンシューティング
rage of the Dragons	ノイズファクトリー/エボガエンタテインメント/プレイモア/サンアミューズメント	2D対戦型格闘
パチスロレヴォリューションシリーズ「アラジンA」	サミー	メダルパチスロ
ウィナーズクラブ「タイム トゥ スピン ダブル」	サミー	スロット
ウィナーズクラブ「タイム トゥ スピン ワイルド」	サミー	スロット
●2002年6月発売予定のタイトル		
SOUL CALIBURⅡ	ナムコ	3D格闘
ナイス☆ツッコミ	ナムコ	漫才ツッコミ
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	ヒットメーカー/セガ	スポーツ
●2002年6月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ムサピィのチョコマーカー（6月）	エコールソフトウェア/セガ	知感パズル
SOUL SURFER（夏）	セガ・ロッソ/セガ	サーフィン
魔斬－MAZAN－（夏）	ナムコ	剣術
出撃！戦国革命（夏）	コナミ/コナミマーケティング	アクション
F-ZERO AC（仮）（年末予定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
The House Of The Dead 3（未定）	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
テクニクビート（未定）	アリカ	音ゲーアクション
ナイススマッシュ！（未定）	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
DEMON FRONT（未定）	IGS/アルタ	アクション

ARCADIA DATABASE

アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

3位 METAL SLUG 4



初登場3位は『METAL SLUG4』。横スクロールアクションの人気作というだけでなく、一種独特のグラフィックが支持されている。それゆえに、開発元が変わったことによる品質が不安視されたが、杞憂だったようだ。長寿な作品だけに人気の持続性にも期待したい。

メーカー 開発元:メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/販売元:サンアミューズメント

ポイント 80.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	VIRTUA FIGHTER 4<AM2-SEGA/セガ>	199.4
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売元カプコン>	180.5
3	初	METAL SLUG4<開発元:メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/販売元:サンアミューズメント>	80.1
4	3	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元:イオリス・ブレッツァソフト/販売元:サンアミューズメント>	73.8
5	4	鉄拳4<ナムコ>	58.1
6	5	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	47.1
6	6	Power Smash2<ヒットマーカー/セガ>	47.1
8	9	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	25.1
9	-	GUIRTYGEAR X<アークシステムワークス/サミー>	22.0
10	8	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元:バンプレスト/開発・販売元カプコン>	20.4

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

1位 頭文字D Arcade Stage



多くの初登場作品がひしめく中で、1位を獲得したのが『頭文字D Arcade Stage』。コミックスを題材にしただけでなく、カードによる育成要素も付加され一般客からマニアまで広く支持されている。近年のドライブゲームの中では類を見ない人気だ。

メーカー セガ・ロッソ/セガ

ポイント 150.0

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	初	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ/セガ>	105.0
2	1	DERBY OWNERS CLUB II<ヒットマーカー/セガ>	91.7
3	初	drummania6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	88.3
4	3	pop'n music7<コナミ/コナミマーケティング>	75.0
4	2	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットマーカー/セガ>	73.3
6	初	GUITARFREAKS7thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	65.0
7	初	beatmania II DX 7thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	55.0
7	7	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	46.7
9	初	DanceDanceRevolution7thMIX DDRMAX2<コナミ/コナミマーケティング>	31.7
9	5	太鼓の達人2<ナムコ>	31.7

マスメダルゲームランキング

1位 STAR HORSE 2001



常にランキングに食い込んでいる人気機種。持ち馬のデータが保存できる(30日間)ため、その後も継続して遊べる。数ある競馬ゲームの中でも特に人気が高い。

メーカー セガ ポイント 180.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	STAR HORSE 2001<セガ>	180.8
2	ROYAL ASCOT II<セガ>	166.1
3	G I LEADING SIRE Ver.3<コナミ/コナミマーケティング>	158.7
4	FORTUNE ORB<コナミ/コナミマーケティング>	84.9
4	MONSTERGATE<コナミ/コナミマーケティング>	84.9

シングルメダルゲームランキング

4位 BLACK DIAMOND



当たりラインが9ラインある3リールのスロット。ダイアモンドマークがそろえばボーナスホイールで大当たりのチャンス。最大10万枚の払い出しはメダルファンにはたまらないところ。

メーカー アルゼ ポイント 105.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	FANTASIA STATION MG003<アルゼ>	152.7
2	WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ>	141.8
3	MULTI GAME 8 WAYS RED<アルゼ>	120.0
4	BLACK DIAMOND<アルゼ>	105.5
4	MULTI GAME 8 WAYS BLUE<アルゼ>	105.5

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1−1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
GAO新小岩店	東京都葛飾区西新小岩1-10-9 アミューズ新小岩ビル1F	☎03-3696-5525
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
ゲーム ナイスデイ	佐賀県佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1F〜4F	☎0426-48-1288
ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺6−15−7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4−23	☎0829-34-3311
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7 33	☎092-481-1645
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	☎042-527-9399
立川オスロ−5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
チャレンジャーGAMGAM店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
チャレンジャー土居店	大阪府守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎0762-43-4444
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2−13−9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2−11−11	☎029-274-4124
ビッグアップル	埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F	☎048-642-3053
広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5	☎082-541-6354
プラボ五日市店	広島県広島市佐伯区吉見園1-27 1F	☎082-921-8576
プラボ京都南店	京都市向日市森本町佃15-7	☎075-921-6262
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F	☎03-3220-3402
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・2F	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
U-FACTORY岡崎店	愛知県岡崎市井田西町17-4	☎0564-26-0333

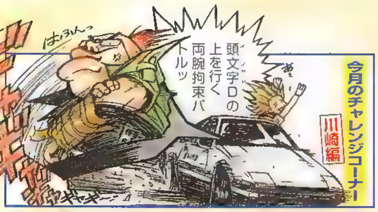
読者が選ぶ「今熱中しているアーケードゲーム」

昨年夏あたりから連続してリリースされた格闘ゲーム群の人気も一段落した感があるが、この春から夏にかけての新作リリースを前に、読者はどんなゲームに熱中しているのだろうか。

栄えある第1位は『pop'n music7』。これはまさに読者傾向の表れと言っていいだろう。数ある音楽ゲームの中でも独自路線を突っ走っている本作だが、読者支持率がこれほどまでに高いとは驚き。数ある格闘ゲームの秀作を押しのけて、堂々の第1位だ。

2位〜4位は『K.O.F.2001』、『GGX』、『VF4』と対戦格闘ゲームが続く。特筆すべきは『GGX』だ。これは昨年夏の対戦格闘ゲームラッシュより前年の2000年夏に発売された作品だ。すでに同作の記事を掲載しなくなって久しく、続編の情報が誌面をにぎわせている現状だ。かなりの長寿といえるだろう。この結果がロケーションのインカムに直接結び付いているとは言えないだろうが、続編である『ギルティギアXX』も人気が高まることが十分に期待できる。

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	pop'n music7<コナミ/コナミマーケティング>	266.0
2	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元:イオリス・ブレッツァソフト/販売元:サンアミューズメント>	137.8
3	GUIRTYGEAR X<アークシステムワークス/サミー>	60.9
4	VIRTUA FIGHTER 4<AM2-SEGA/セガ>	54.5
5	斑鳩<トレジャー/セガ>	48.1
6	METAL SLUG4<開発元:メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/販売元:サンアミューズメント>	41.7
7	鉄拳4<ナムコ>	35.3
8	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売元カプコン>	28.8
9	beatmania II DX 7thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	22.4
9	ことばのパズルもじぴったん<ナムコ>	22.4
9	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	22.4
9	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカ/セガ>	22.4
13	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ/セガ>	16.0
14	プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>	12.8
15	KEYBORDMANIA3rdMIX<コナミ/コナミマーケティング>	9.6



柵太郎隊長
ドライブゲームは座席を最前にスライドさせないと、ペダルに足が届かない男

ひで隊員
実車はマニュアルしか乗らないが、ゲームでは瞬時も迷わずATを選択する

イラスト：塩原バテオ

今回の取材地「川崎駅」



日本縦断 ゲームセンターマップ

新作ゲームがバリバリ入荷される夢の街、神奈川県は川崎駅周辺のゲームセンターを調査してみたぞ！

※記事中のデータは、取材を行なった3月下旬の内容によるものです。



川崎では珍しい50円ゲームセンター

TILT川崎店

●川崎市川崎区砂子2-6-22
☎044-244-9090
●営業時間：9:00～25:00

川崎で『VF4』の対戦レベルが高い店。レトロゲームも『神凰拳』など、通好みな作品が現役稼働していた。ピンボールもレアものあり。



全国でも希有なレア筐体、6本差しNEO・GEO。さらに約20種の対戦格闘ゲームも稼働中。





横濱ラウ、へるる、カブといった『VF4』プレイヤーが集まる。雰囲気的にバーチャ初心者も入りやすい。



対戦台は、カプコンのCPⅡ・Ⅲ系タイトルが多い。シューティングスコアラーの常連もいるぞ。

イベント 毎週日曜日20:00より、VF4 ランキングバトル開催

スタッフより マニア好みのビデオゲームラインナップと川崎で一番の取りやすさを誇るプライズが特徴！ ぜひご来店下さい！

ロケテストが多い大型店

シルクハット京急川崎店

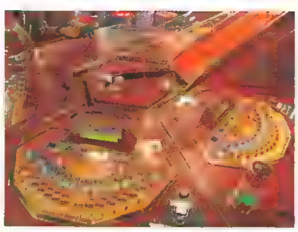
●川崎市川崎区駅前16-1
☎044-211-9809
●営業時間：8:30～25:00

『ルート66』などの稀少なゲームも、積極的に入荷されるので目当てのタイトルがあれば、まずこの店へ行ってみよう。2Fのメダルコーナーには欧州製のマシンが並ぶ。





対戦が絶えないバーチャロンフォース。専用ノートもあるので有効活用しよう。



メダルコーナーの目玉は、ベルギー製マシン『VICTOLY』。ベルギー風丁半博打といった内容のゲームだ。



NEWゲームの台数が多いのもポイント。『麻雀格闘倶楽部』が12台も並んでいる様は、壮観の一言。

スタッフより ロケテストも含め、最新のゲームを日本一早く入荷します。特にメダルゲームの品ぞろえ、充実度は世界一の自信あり。



ネタ切れで追い詰められた感のあるゲームセンターマップ。いーいぬ、手詰まり寸前5秒前といった案配ですわ！ そんな僕らをサポートしてくれる救世主急募。そう、君の地元のゲームセンター情報を投稿してほしいのだーっ。宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは location@arcadiamagazine.com

アイコン情報
- 格 格闘ゲームが盛んな店
- 音 音楽ゲームが盛んな店
- シュ シューターが集まる店
- メ メダルゲームが多い店
- 安 全般的に料金設定が安い店
- レ レトロゲームが充実している店
- 連 連射装置などのサービスのある店
- A アルカディアクーポン加盟店

メダルゲームの数がスゴイぞ！

SAM'S TOWN川崎

●川崎市川崎区駅前本町4-12 ムラタヤビルアネックス
☎044-230-2516
●営業時間：10:00～25:00

マスゲームから競馬、スロットなどメダルゲームをフルサポート。来店するだけでカジノテイストが体験できる！



競馬は『GI-WINNING SIRE』『スターホース2001』が人気。実際の競馬を店内で放映しているぞ。





コナミの『マリンシュート』は数時間ごとに、メダル獲得数を競うイベントタイムがある。

スタッフより

1Fはプライズ、プリクラが中心です。2Fと3Fはメダルゲームを多数設置してあります。

南欧をイメージしたゲームセンター

アミューズメントパーク PIA川崎銀柳店

●川崎市川崎区砂子2-3-5
☎044-200-0285
●営業時間：8:30～25:00

音ゲーの常連は大多数が女性客。しかも料金は100円である。音ゲーマニアからファミリーまで間口が広い店だ。



『太鼓の達人』は2Fのど真ん中にあるので、ドンドコたたいて目立ってしまおう！『3』もきっと入荷するはず。





銀柳店の向かいには、プライズ専門店「PIAセカンド」があるぞ。

スタッフより

最新マシンの入荷は川崎でもトップクラス!! 明るい店内で、明るいスタッフがお待ちしております。

映画の半券でメダルをゲットだ！

シルクハットチネ川崎店

●川崎市川崎区小川町1-18 チネチッタビルB1
☎044-211-4222
●営業時間：8:30～25:00

同じビル内に映画館とタワーレコードがあるせいか、若者が集まるゲームセンター。女性は、誕生日にメダルがもらえるサービスがある。



シルクハット、PIAの『バーチャロン4』は、対戦OK・拒否のカードが用意されていて便利。この店はけっこう穴場で、待たずに遊べる。





『VF4』『頭文字D』など、カードシステム採用のゲームも一通りそろっている。

オトクー 映画半券で メダル10枚サービス

スタッフより

巨大映画エリア「チネチッタ」にある話題のゲームセンター！ 抜群の親しみやすさでアミューズ空間の虜に!?

アットホームな雰囲気のメダルゲーセン

ゲームファンタジア イサゴ店

●川崎市川崎区砂子2-5-5 （株）岡田屋2BKビル1F
☎044-246-3161
●営業時間：10:00～25:00

店員とお客さまの温かい触れ合いが、まるで町の寄合所のようなゲームセンターだ。

店員の実況がテンションを上げる『スターホース2001』。席はなかなか空きができないほど盛況だ。賞金王を目指せ！





スタッフより

メダルプレイヤーの必需品「メダルメンバーズカード」が使えます。年会費は無料です。ぜひご利用下さい。



BONUS SPIN系のスロットマシンが人気。年配者から子供まで一緒に遊ぶ様子がほほ笑ましい。



ビデオゲームはシングル台が多い。ばっちり練習しよう。

メダルの魅力を教えてくれる店

ゲームファンタジア川崎店

●川崎市川崎区砂子2-6-26
☎044-211-1848
●営業時間：8:00～25:00

メダルの遊び方を知らない人に店員がレクチャーしてくれる。いかにメダルゲームの楽しさを伝えるか、が店の信条だ。



川崎競馬場にほど近い場所だけに人気の『GI-LEADING SIRE ver.3』。プレイヤーの5割は常連客だ。熱い。





ビデオゲームは少ないが、メダルゲームに力が入っている。筐体は常に気持ちよく楽しめる状態なのだ。

スタッフより

プライズマシンはすべて1プレイ100円。当店は川崎のゲームセンターの老舗です。

5Fの対戦フロアは大フィーバー！

ゲームスポットPIA砂子

●川崎市川崎区砂子2-1-13
☎044-222-4721
●営業時間：9:00～25:00

1プレイ50円という環境のお陰で、対戦の猛者が集うゲーセン。ギャラリーがズラリとならぶ5Fは遠征者必見だ！



な、何ですか。この対戦人口密度の高さは！『VF4』『カプコン VS. SNK2』は順番待ち覚悟！





レトロゲームに『ベラボーマン』があり、ナムコ党感涙。ここでも『三国戦紀～武将争覇』の4人台が……。

スタッフより

最新ビデオゲームからプライズ、シール機と盛りだくさん！ さらにリクエスト可能なレゲーまで取りそろえています。



前号のジョイスティックトゥルーパーズ読んだよヒコロウちゃん！ もちろんヒコロウちゃんのベースが厚木だっつーことは知ってたけど、取材のスケジュールがテンパっててさ～、メンゴメンゴ。ジョイスティックトゥルーパーズが単行本になった暁に、ヒコロウ先生のサイン本を買いにいくからさ，頼むぜ、じゃ夏コミがんばってね！（前ヒコロウ担当のひで。と思わせて、実は面識のない柵太郎より）



アリカらしさとは、「アーケード魂」じゃないかな

本誌広告「そんなんARIKA」でお馴染みのアリカだが、アーケード作品の発売は久しぶり。そこで、アリカの社長でありながら開発の第一線でも活躍されている西谷氏にお話を伺った。西谷氏といえば、『ファイナルファイト』や『ストリートファイターII』の企画者でも有名だ。さて、どんな話題が飛び出すか？　それは読んでからのお楽しみ。

第十七回

魂を籠める者

株式会社アリカ

Devoting All Energy To GAME

―― まず最初に、アリカを設立した経緯を教えて下さい。

西谷　経緯……なーんだっけな(笑)。

だいぶ昔の話なので細かい事は忘れちゃいましたけど、アリカが今年で7期目。その前のカプコンに10年いたので、ゲーム業界に入ってから17年です。すごいですね、人生の半分だ(笑)。

―― カプコンを辞めるという選択をした際、それは何か志すところがあってのことだったんですよね？

西谷　自分の力を試してみたかった、といったものはあります。何かちょっと、やってみたら面白いことが起きるんじゃないかなあ、みたいな。まあ、いい意味でも悪い意味でも、カプコンが大きくなっていた時期だったので、違った方向性を見てもいいんじゃないかなと。

―― アリカ設立後も、開発の方でゲームの企画を続けられていたと思うのですが、実際に社長という立場でありながら、今でも現場に直接タッチなされているのですか？

西谷　ええ、いち作業員となって仕事をしてます(笑)。

メインのプロジェクトリーダー＝企画マンは一応別に立てていますが、デバッグの細かいことまでやってます。

―― 御自身がプロジェクトリーダーになるときもあるのですか？

西谷　なることもあるし、ならないこともありますね。まあその辺は臨機応変に。

―― なるほど。やはり、現場でずっとやりたいということですか。

西谷　やりたいですね(笑)。

―― しかし、社員の方々から何か言われたりしませんか？

西谷　ん～。もうちょっと上の方でプロデューサー的役割だったり、人を育てる役割に就いてくれ、とはしょっちゅう言われてますね。でも、ワガママでやってます。

でもさすがに、今年ぐらいから観念してるんですけどね。やっぱりそういうことも、やってかなきゃアカンかなぁと思ってます。

―― アーケードゲームも一つのプラットフォームと捉えれば、家庭用のPS、X-box、NGCと、昨今、一応ハードは出揃った感がありますが、自分たちの居場所や、向いている方向はどの辺になるのですか？

西谷　特に決まった居場所は無いかな(笑)。面白ければ何でもやっちゃうところがありますから。プラットフォームを支えるというよりは、ゲームを支えるというようなスタンスで(笑)。

―― ゲームを支えるというのは、ジャンルであったり、ゲーム全体的なものに対してですか？

西谷　それはもう全体ですね。ゲームはアリカに任せてくれって感じです(笑)。やっていこうと思うものがあれば、なんでもガンガンいきますよ。

―― それらの中で、アーケードゲームはアリカの中でどういう位置付けとして考えているのですか？

西谷　それはもうこだわりですね(笑)。もちろん商売云々というのはいろいろありますが、まあそんなんじゃなくって、僕らはアーケードゲームにこだわりがあるんです。単純に好きだから、といったものがある。だから、作らないっていう気は全然ないです。チャンスがあればこう、ドンドン食い込んでいきたいですね。

―― アリカの、「アリカらしさ」というのはどういうところなのでしょうか？

西谷　「アーケード魂」じゃないですかね(笑)。

その、なんて言うんですかね、ユーザー層の狙いが仮に、「一般を取り込もう」とか「今回はこういう層を取り込もう」とかあったとしても、当たり前のように僕はマニアを狙おうとか、アーケード魂を消さないようにしよう、といったことを絶対に入れるのは必



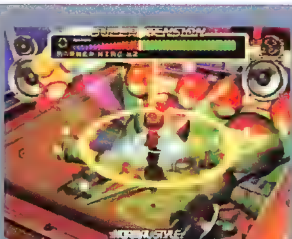
株式会社 アリカ
代表取締役社長
第一開発企画部 担当

西谷　亮

にしたに・あきら

生年月日・1967年9月10日
出身地・東京
学　歴・高卒
職　歴・「Beep」でバイト→カプコン→アリカ
趣　味・ゲーム
ライフワーク・世の中のすべてのゲーム性を追求すること

アリカのアーケードゲーム



http://www.arika.co.jp/

須なんです。そこはアリカとして外せないポイントですね。

── それは、アーケードゲームだけではなく、家庭用ゲームにも同じように？

西谷　何でもそうですね。全部一緒、みたいな感覚です。もちろん、それに特化したものは考えて作るけど、何か目に見えない、シェルの下みたいなところで、そこにあるものはやっぱり同じである。っていう感覚ですね、僕の中では。

── 料金や時間の概念が違うので、そのままは現実的でないかもしれませんが、家庭用ゲームを作っていても、それがアーケードで発売されても通用する、というようなことですか？

西谷　ええ。もう問題ない、みたいな。

── それでは発売が間近の『テクニクビート』はひとまず置いておき、これ以降のアリカとしては、どんな予定なのでしょうか。

西谷　そうですね……。まあ、進んでいるプロジェクトもあるんですが、内容は言っちゃマズイんで（笑）。

── でも、「何か」といった具体的なお話はともかくとしても……。

西谷　そうですね。内容は秘密ですが、ちょっとだけ。

僕は今やってるプロジェクトにめちゃめちゃ燃えてるんですよ。これはもう面白いぞって思っていて、ワクワクしてやっているんです。いろいろな意味で新しいし、自分自身の勉強になるところもあって、「これはすげえ！」と思ってるので、期待して下さい。って感じですね（笑）。

── そういう感じで動いてる、期待の作品があるということですね。

西谷　ありますね。ちょっとドキドキしてます（笑）。僕が直接やってるわけではないのですが、すごく期待してるプロジェクトもあるんですよ。まあ、けっこう見た感じいいなあ、なんて。これは内容的にも新しいんじゃない？　みたいな。

なんだ、いろいろありますね（笑）。

── では最後に読者に一言お願いします。

西谷　アリカは、いい意味でも悪い意味でもいろいろな事をできるメーカーだと思っています。これからもいろいろな事にチャレンジしてみたいと思っていますので、応援して下さい（笑）。

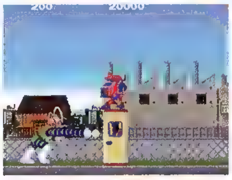
── 本日はありがとうございました。

（敬称略／2002年4月3日／アリカ本社にて）

発売迫る！ ゲームの全貌が明らかに！

最新ナムコ曲情報！

今回紹介する新曲は、難易度5～6のナムコ曲。中でも筆者がオススメしたいのは、やっぱり『ベラボーマン』！ メインテーマを基本にしたユーロビート風のアレンジは、まさに王道。あのころの思い出がよみがえるっ！



原作は1988年に発売。一風変わったアクションゲームである。

曲名	ジャンル	アレンジ作曲者	難易度
Xevious	MINIMAL	MEGA	5
Dig Dug	ELECTRO	MEGA	5
MetroCross	FUTURE JAZZ	AYA	5
PacMania	GABBA	AYA	5
Wonder Momo	HAPPY&SKA	MEGA	5
Berabo Man	HYPER EURO	AYA	6
Winning RUN	FUSION	YOU	6
Gun Bullet	BIG BEAT	AYA	6



ついに、プレイヤーキャラ6体の仕様が決定！ PS2版『テクニクティクス』とは大幅に性能が異なるキャラも居るので、その違いに注目してみよう。また、今回はプレイモードについても明らかになった。特に、思わず熱くなってしまう「バトル（対戦）」モードは要チェックだ！

■メーカー：アリカ
■ジャンル：テクノアクションパズル
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■稼働時期：初夏
■使用基板：システム246

Text：善之字元帥

プレイモード紹介

「テクニクビート」では、ゲーム開始時にあらかじめ遊び方を選択する。どれを選んだかによってクリア条件なども変わってくるので、ちょっと複雑だ。

[illegible]とまどってしまうかも[illegible]い知識を身に付けよう。[illegible]遊び方を選択[illegible]は後述するが、チャンネルスタイルは上級者向けなので、最初はイージーかノーマルを選ぶのがオススメといえる。

これに対して二人で遊ぶ場[illegible]一人目が乱入した時点で[illegible]と対戦プレイの「バトル」のいずれかを選択。バトルは1曲限りの対戦モード（勝ち残[illegible]たい場合は選ばないように。



一人でゲームを始めたときは、三つのスタイルからいずれかを選択することに。

一人で遊ぶ

CHANNEL STYLE

チャンネルは全部で七つ

七つのチャンネル（左図）から一つを選択して遊ぶスタイルで、4曲までプレイ可能。こちらは選曲がルート分岐型[illegible]アごとに提示される2～3曲[illegible]（下図）。また、ノーマルスタイルと異なり、インジケーターは完全減点方式。各ステー[illegible]アなプレイが要求されるぞ。



チャンネル内部はこんな感じ！



EASY／NORMAL STYLE

イージー／ノーマルスタイルは、1ステージごとに好き[illegible]イージーはその名の通り初心者向けのスタイルで、プレイ内容の良しあしにかかわらず、必ず2曲遊べるのがポイント。一方、ノーマルは3曲遊べるが、1曲ごとにインジケーター（画面上部のゲージ）が基準値を満たしていないとゲームオーバーになってしまう。

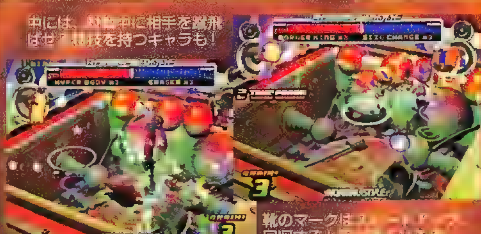


序盤ステージでは、[illegible]しい曲[illegible]

二人で遊ぶ

BATTLE

[illegible]このモードでは、アイテムがジケーターに表示）。また、決定される（途中経過はインカーを反応させたかによって[illegible]イテムは、自分の移動速度を上げる[illegible]手のレバーの上下&左右を入れ替える「リバース」など非常に多彩[illegible]



中には、対戦中に相手を蹴飛ばす特技を持つキャラも！

[illegible]のマークは[illegible]回収すると[illegible]

SESSION

[illegible]するプレイモード。[illegible]

チャンネルスタイル補足：チャンネル「SYMPHONIC GATE」のルート分岐は図で説明した通りだが、この中には特定の条件を満たさないと出現しない曲も含まれている。すべての曲を出すためには、高いレベルの演奏技術が必要になるのだ。なお、ナムコ曲のチャンネルはほかに「MASTERPIECE FOREST」、「Unral Enemy」などがあるぞ。

プレイヤーキャラクターの性能を比較してみよう

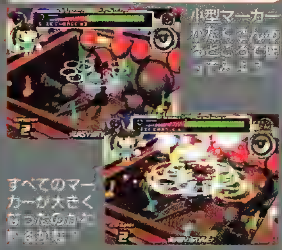
RAIN レイン

大きくしちゃえ
[初心者向け]



移動速度はニッティーと同じ。アクションの「グロウ」はニッティーの「キャッチ」と似ているが、持ち上げているマーカーがどんどん大きくなっていくのが特徴。ただし、持ち上げている間は移動速度が遅くなってしまう。スーパーアクションの「サイズチェンジ」は、そのとき画面上に発生している小さいマーカーを大きくする。

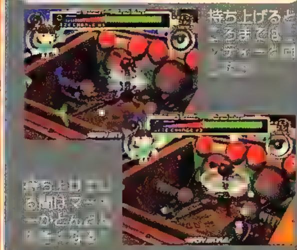
スーパーアクション　サイズチェンジ



小型マーカーがたくさんあるところで使ってみよう

すべてのマーカーが大きくなったのがわかるかな？

アクション　グロウ



持ち上げるところまでは、ニッティーと同じ。

持ち上げている間はマーカーがどんどん大きくなる。

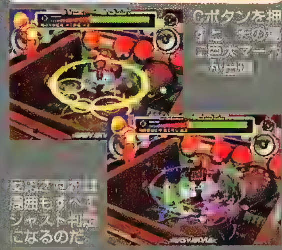
KNITTY ニッティー

扱いやすい標準型
[初心者向け]



移動[illegible]は平[illegible]、マーカーに乗ってBボタンを押すとアクションの「キャッチ」が発動し、マーカーを持ち上げる。この状[illegible]でBボタン[illegible]、マーカーを[illegible]置くことも可能だ。スーパーアクションは、どんなタイミングで反応させても必ずジャスト[illegible]マーカー「マーカーキング」を発生させる。

スーパーアクション　マーカーキング



Cボタンを押すと、[illegible]に巨大マーカーが出現！

反応させた[illegible]周囲もすべてジャスト判定になるのだ。

アクション　キャッチ

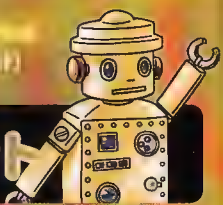


マーカーに乗ってBボタンを押すと、持ち上げる。

持ち上げたまま移動できるので、とても扱いやすい。

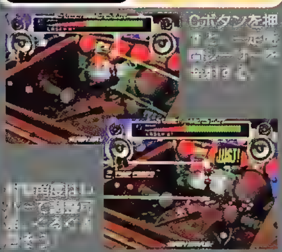
BOT ボット

[illegible]
[中級者向け]



移動速度は少し遅め。アクションの「ハイスピード」は、持ち上げたマーカーを徐々に大きくする効果があるが、少しでも移動する（速度はさらに速くなる）とマーカーが急激に小さくなってしまうという一面も。スーパーアクションの「レーザー」を使うと、レーザーに触れたマーカーをジャストで反応させる。

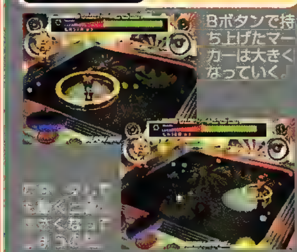
スーパーアクション　レーザー



Cボタンを押すと、一定時間レーザーを発射する。

[illegible]

アクション　ハイスピード

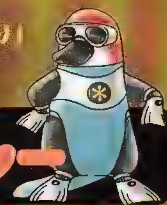


Bボタンで持ち上げたマーカーは大きくなっていく。

[illegible]

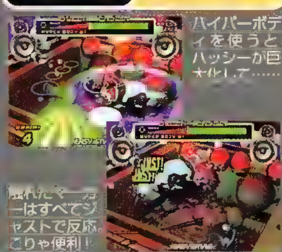
HASSY ハッシー

移動手段は「滑り」
[上級者向け]



アクションの「スライディング」は、マーカーに乗ってBボタンを押すことで、キャラクターの向いている方向にマーカーを[illegible]滑っていくというもの。全キャラ中[illegible]移動速度はこれで補おう。スーパーアクションは「ハイパーボディ」。[illegible]するとハッシーが巨大化し、触れたマーカーをすべてジャストで反応させる。

スーパーアクション　ハイパーボディ



ハイパーボディを使うと、ハッシーが巨大化して……

触れたマーカーはすべてジャストで反応。こりゃ便利！

アクション　スライディング

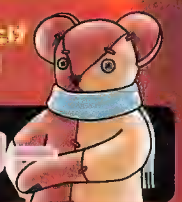


マーカーに乗ってBボタンを押すと、[illegible]

滑る距離は、マーカーが反応するまでの時間に比例する。

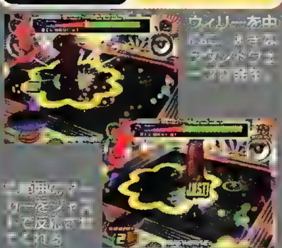
WILLIE ウィリー

まとめて持ち上げ
[上級者向け]



移動速度はかなり遅いが、アクションの「リフト」はつながっているマーカーを一度に持ち上げることができる。このマーカーを再び置いて、さらにマーカーにくっつけることも可能だ。スーパーアクションは、巨大なラウンドウェーブを発生させ、触れたマーカーをジャストで反応させる「ビッグウェーブ」。

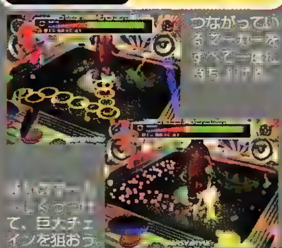
スーパーアクション　ビッグウェーブ



ウィリーを中心に、大きなラウンドウェーブが発生。

[illegible]マーカーをジャストで反応させてくれる

アクション　リフト



つながっているマーカーをすべて一度に持ち上げる。

[illegible]くっつけて、巨大チェインを狙おう

CART カート

初心者お断り！
[上級者向け]



移動速度は速め。マーカーに近付いてBボタンを押すと、マーカーを蹴り飛ばすアクション「シュート」を使用可能。このとき、Bボタンを押し続けるとマーカーの飛距離を伸ばすことができる。スーパーアクション「イレイザー」は、触れたマーカーをすべてジャストで反応させる特殊マーカーを飛ばすというもの。

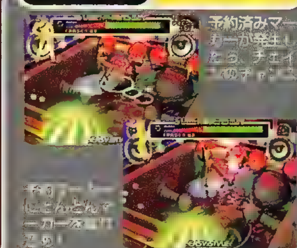
スーパーアクション　イレイザー



七色の輪がスーパーアクションの「イレイザー」[illegible]

壁に当たって跳ね返り、触れたマーカーを反応させる。

アクション　シュート



予約済みマーカーが発生したら、チェインのチャンス。

[illegible]

キャラのカラー：本作では、キャラ決定時にレバーを上or下に入力すると、2Pカラーを使うことができる。これは、本来二人同時プレイ用のカラーなのだが、1Pカラーとはずいぶんイメージが違って面白い。オススメは、何といってもハッシーの2Pカラー。リアルなカモノハシが画面内を歩き回る姿は、とってもキュートなのだ。

財宝探しへ旅立とう！



Impression

財宝アイテムに追い打ちを入れるのが楽しくて、敵の出現っぷりもすごくテンポいいです。今、杖の効果を4発、8発のどっちにするかで悩んでます。当たり判定の広さに頼るか、連射力に頼るか……。うーん。

THE MAZE OF THE KINGS

旅は今、まさに始まったばかり。ここでしっかりゲームの基本を押さえていくとともに、ステージ1の攻略に入る。ステージはルートが変わるため、そのすべてを紹介することはできないが、道中で特殊なイベントが発生するエリアについては網羅している。まだ最初のステージなので、これ以外の未知のエリアにも勇気を持って挑んでいこう。必ずや道は開けるはずだ！

Text：[illegible]



ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
- メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ジャンル：ガンシューティング
- 操作方法：杖型ガンコントローラー
- 稼働時期：2002年5月
- 使用基板：NAOMI



杖の効果と装備選びのポイント

杖の効果は4、6、8発から選択。連射が得意な人は8発を、そうでなければ6発を選ぶといいだろう。4発はリロードの手間が増えるが、威力が大きいだけでなく、当たり判定がほかのものより少し広い。リロードのテンポにさえ慣れれば、ボス戦でサイトを狙う場合などに有利だ。防具に関しては、慣れないうちはヘルメット以外を選ぶといい。



最初は刃物を防ぐジャケットか、爪や牙を防ぐブレスレットを付けることをオススメする。



二人同時プレイでは、ステージクリア後に杖の効果や装備品を[illegible]できるので、いろいろ試せてちょっとお得

ステージの流れ

各ステージは、それぞれいくつかのエリアで構成されている。例えば、ステージ1は四つのエリアで構成されていて、各エリアごとに3、4種類のエリア内容が存在する（四つ目のエリアはボス戦で固定）。毎回ルートが変わるため、最初は敵の出現位置よりも、その特性を覚えた方がいいかもしれない。最後のエリアで登場するボスを倒すとお宝ゲットのチャンス。

各ステージの最終エリアには、ボスが立ち塞がる。無駄なダメージを受けないように、パターンをしっかり覚えたい。





[illegible]耐久力がある[illegible]カゲ男は数発撃ち込むなど、敵ごとの特性に合わせた対処方法を考えていこう。

財宝ゲットで得点アップ

敵を倒したり、ツボを破壊すると、得点アイテムの財宝が出現。敵を倒して出現した財宝は、追い打ちを入れると得点がアップする。財宝が地上に落ちると一定時間で消えて得点が加算されるのだが、着地する前に追い打ちを入れれば上方へと跳ね上がって着地しない。そこへさらに撃ち込むことでどんどん得点を上げていくことができるのだ（上限あり）。



追い打ちは[illegible]



ライフアップの仕組み

ツボを壊すと、さまざまな得点アイテムにまぎれて緑色のストーンが出現することがある。このストーンは撃つと回収することができ、三つ集めればライフが一つ増える。積極的にツボを壊して、ストーンが見えたら必ず撃つようにしよう。また、ツボの中にはライフ表示と同じ人形が入っていることもある。これはライフが1つ増えるアイテムだ。



ストーンを集めよう。[illegible]



よく見ると、ストーンの[illegible]

ゲー事典　毎回ルートが変わるということで、ルートによって得点に差が出るんじゃないかと心配しているキミ！　それは心配ご無用。各ステージでどのルートを通っても、モンスターが出す財宝の出現量、得点アイテムの出現数は、同じになるように出来ているのだ。また、ステージ1で得られるストーンの数も、どのルートを通っても同じになっている。

#103 ラーの穴

[illegible]ゾンビとスケルトンがわらわら出現するので、[illegible]から倒していこう。盾を持った赤いスケルトンが[illegible]さっていたら要注意。盾を撃っても弾き返されるので、それを避けた足元などを狙うといい。近付かれた場合は剣を振りかぶったときに胸が無防備になるので、そこをすかさず撃とう。[illegible]掛かられる前に倒そう。



盾を持つスケルトンは、盾を撃っても倒せないぞ！

EVENT いらない絵ブロックを撃ってマークを完成させろ！



必要なブロックを破壊しないよう注意して、余分なものだけ撃って絵を完成させる。コツは簡単、必要なブロックは黒地なので、ベージュ地のブロックだけ撃てばいい。



巨大石像ラー登場

[illegible]

#169 地下水道

アイテムを撃ち上げることに専念していると、思わぬ伏兵に攻撃を受けやすいエリア。水中から出現するトカゲ男に注意しよう。トカゲ男は、ゾンビなどに比べると耐久力があるので倒し切るまで数発撃ち込むように。

船が到着して、これに乗り込むとイベントが発生する。イベント終了後も、水中から飛び出すトカゲ男には注意しよう。



水面からバンバン飛び出すトカゲ男。ジャンプ中に倒せれば、それに越したことはないが……。



ボス直前では、人面鳥の攻撃を受けることになる。接近してくる前にすべて撃ち落としてしまおう。

EVENT サイトを撃って障害物を壊せ！



黄金水道を塞ぐ、崩れた石柱。サイトが表示されたら、素早く狙い撃って通り道を作っていこう。



STAGE 1

数多く存在するルートから、イベントが発生するエリアをピックアップした。ザコ敵を確実に処理して、ボスエリアに到達しよう。

#147 黄金水脈

肉弾攻撃系のゾンビやスケルトンを相手にした後は、船に乗って移動。この間、飛び回る人面鳥の攻撃にさらされる。不規則な動きをするので、接近される前に連射して撃ち落とすようにしたい。

船が滝に差し掛かると、イベントが発生する。イベントは成功させるとお得。失敗した場合は、敵が大量に出てきて危険な目に遭ったり、多少遠回りをさせられることがほとんどだ。



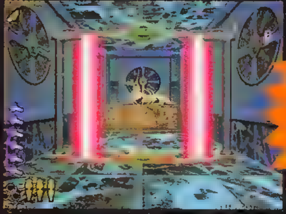
船の先端越しに攻撃しても敵には当たらないので注意。

EVENT 1発で標的に命中させろ！

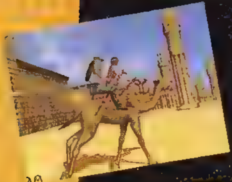


プレイヤーの乗った船が滝の手前に差し掛かると、正面にフックを掛けるためのサイトが現れる。サイト目掛けて1発で狙い撃とう。船がゆっくりと動くので慎重に。

Treasure Hunt The Golden Anubis



1発でサイトに命中させろ！



ステージ1のお宝は、アヌビス神の像。サイトが表示されるので、慎重に狙い撃とう。このとき、像の前を横切る赤い壁に当ててしまうとミスになる。左右に開いたときがチャンス。タイミングを見計らって、1回で命中させよう。

つづく……



[illegible]色が変わって赤くなったら[illegible]飛んでくる合図。





[illegible]ブーの後、サイトが表示され[illegible]

STAGE 1 BOSS ツタンカーメン

#200 魔法の大瀑布

[illegible]



[illegible]

ゲー事典 「ラーの穴」では、イベントが発生するときとしないときがある。広間の壁が回転する方向でイベントの有無が分かるのだが、実はステージ開始の瞬間にこれは判別できる。ステージの番号が「＃103」だとイベントが起こり、「＃105」だと起こらないのである。つまり「ラーの穴」は2種類あるのだ。ステージの秘密は、これ以外にもいろいろありそうな予感だが……？

チェインがカギだ、ふんばれいーいぬ！



パニクルパネクル
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：アクションパズル
- ■操作方法：1レバー＋1ボタン
- ■発 売 日：2002年3月18日(稼働中)
- ■使用基板：システム10

ライター'Sインプレッション

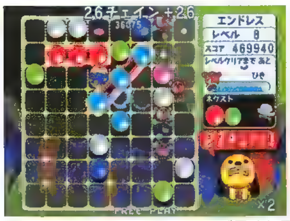
最近は少なくなってきた『色つきパズルゲーム』だけど、本作のドキドキ感と一発逆転の爽快感のバランスはまさに秀逸の一言。

ルールが単純でとっつきやすいので、パズルゲームに苦手意識がある人も気軽にチャレンジしてみよう。

パニクル パネクル™

今回はキモであるチェインのシステムを徹底解説。がんがんチェインをつなげて動物たちを救出しよう！

Text：京城



チェインを狙うとレベルクリアが早くなるだけでなく、スコアも大幅にアップ！

いいことずくめ

消したパネル1枚につきレベルクリアまでのノルマが1匹減るのはご存知の通り。ところがチェインによってパネルを消すと、チェイン数に応じてノルマの減る数にボーナスが付くから、より早く先のレベルに進めるぞ。さらに、チェインを継続している状態＝移動のジャマにならないひっくり返ったパネルが増えている状態なので、より楽にゲームを進められるというわけ。

このゲームはチェインに始まりチェインに終わる、といっても決して言い過ぎではないと思うぞ。

いーいぬのチェイン講座

チェイン継続は、本作で生き残るためには必ず使いこなさなければならない重要テクニック。

最初のうちはなかなかつなげられないと思うけど、少しずつでいいのでチェインを狙ってみよう。

いち 消したらネクストを[illegible]



起点になるパネルを消したらすぐにネクストを見よう。

に はさんで[illegible]



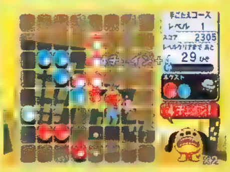
消えているパネルをさらにはさんでチェイン継続。

さん 逆サイドに[illegible]



ひっくり返したパネルをさらにはさむために大きく移動。

よん 消える[illegible]



最初にはさんだパネルが消えるのを確認しつつチェイン継続〜。

チェイン継続の基本は左の連続写真の通り。チェインの継続自体は、ネクストパネルの出現順にも多少左右される。でも、チェインをすることによる見返りは大きいので、多少無理やりにでも狙った方がいいぞ。

ネクストとにらめっこして1回でも多くつないでいこう。

あわてて置けば間に合うよ



はさんで消した直後に手持ちと同色のパネルを発見！

直前にパネルを置いた場所にボタン連打でパネルを置く。

消えかけているパネルでチェインをつなげられるよ。

ひっくり返したパネルが、置いた側から順番に消えていく事を利用した重要テクニックがこれ。

ひっくり返した最初のパネルが消えた瞬間にそこにパネルを置けば、消えかけている残りのパネルでチェインをつなげられるよ。パネルは意外と早く消えるので、消える前からボタン連打！

状況判断のポイント



このようにフィールドの逆側に行けない時は……、

ジャマなパネルを消して移動範囲を広げたい。

生き残るために、プレイ中最優先して考えなければいけないのは『大量に消せる色はどれか』と、『自機の移動範囲はどこまでか』という2点。

特に初心者がなかなか意識できないのが後者。画面中央付近のパネルにじゃまされて逆側に移動できないときなどは、一度に消せるパネルの数が少なくても移動範囲の確保を優先した方がいいぞ。移動範囲を広げることによって、パネルを置いて消せる場所の選択肢が増え、結果的にパネルを多く消せるようになるというわけ。

パニパネ事典 現在ゲームセンターで大好評稼働中の本作。発売元のナムコのホームページではインターネットランキングが実施されているよ。ゲームオーバーになった時に出るパスワードを登録することにより誰でも参加可能。ちなみに集計は、各モードごとに行なわれているぞ。http://www.namco.co.jp/へ今すぐアクセス！

パネルの時間差消え



写真1　まず、赤パネルを置いて間の青パネルをひっくり返して……、

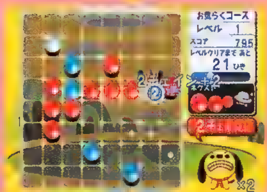


写真2　はさんだ青パネルが全部赤になる前に右に青パネルを置く。



写真3　ひっくり返る直前の青パネルと置いた青パネルとで再度消しが成立！

パネルをひっくり返したとき、パネルは置いた側から順に一枚ずつひっくり返っていることに気が付いたかな？　ここでは、この性質を利用した「時間差消し」を紹介するぞ。

例えば、左からパネルが「赤青青青」の順番に並んでいて、ネクストが赤・青の場合、右端に赤パネル（①）を置くと、左端の赤パネルとの間にある青パネルははさまれてひっくり返る**（写真1）**。すると、このはさまれた青パネルは、右からひっくり返っていくうちに、3枚のうち右の2枚が赤で、左が青という状態になる。この時、先に置いた赤パネルの横に青パネル（②）を置くと**（写真2）**、ひっくり返った2枚の赤パネルを、ひっくり返る直前の青パネル（③）とではさみ直すことができるぞ**（写真3）**。

上の例からも分かるように、実際のプレイでパネルを置いて消している途中であっても、縦横斜めの直線上にいーいぬが持っているパネルと同じ色が見えたら、とりあえず迷わずにどんどん置いてみよう。

同色連続は危機の前兆

ネクストに同じ色のパネルが連続して出てくるのは、決して珍しい事じゃない。でも、消すのに必要なパネルが連続して出てきたときはともかく、逆の場合はあわててパネルを置いてしまいがち。

このときは、移動範囲を狭くしてパネルを置ける場所を無くしてしまわないように、十分注意する必要があるんだ。移動範囲が確保できているなら、手持ちのパネルでフィールド上のパネルをはさんで消すのが理想。特に、フィールドにパネルが増えて、いーいぬの移動範囲が狭まってきたときは、ネクストパネルの確認を忘れないようにしよう。



ネクストに同色連続が見えたら、両側が空いている所にほかの色を置き……、



次からの同色パネルで、直前に置いたパネルをはさむのがベスト。

外周の灰色パネルに要注意！

フィールドの外周に出現した灰色パネルは、外周のパネル同士ではさむしか消す手段が無い。移動範囲が狭くなる上に消せるパネルも減るから、なるべく外周を優先して消していこう。



外周の灰色パネルは優先して消していかないと危険。

お気らくコースエンディング



特別編 いーいぬゲキジョウ

～謎の物体との死闘の果てに～

深まる謎!?

「パニクル…パニクル…」という言葉を残したまま消えていった、謎の物体。その正体やいかに!?

手ごたえコースエンディング



終わりは見えず?

無事パニクルセイジンを追い払ったいーいぬ。夢の中でもパネルをひっくり返しているのかな？

パニパネ事典　**灰色パネルの対処法**……灰色パネルは非常に厄介。特に外周が灰色パネルで埋め尽くされてしまうと、状況は厳しくなる一方。そこで、外周にパネルがわき上がっているのを見つけたときは、とにかく何色でもいいのでわき上がってきている灰色パネルの上に置いてしまおう。追い詰められるのを防ぐことができるぞ。

「湾岸ミッドナイト」にチューンを施した本作。しかし、コースやゲームの基本となる部分は前作同様の感覚でOK。今回はパワーだけでは速く走れない、首都高のメインコースともいえる「環状線」を攻略。気合を入れてステアリングを握れ！ Text：ずるずる㊥

約束したんだ　もう一度お前と走るって

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT R™

湾岸ミッドナイトR	■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■メーカー：ナムコ	■発 売 日：2002年4月下旬(稼働中)
■ジャンル：対戦ドライブ	■使用基板：SYSTEM246

ずるずるのドライビングインプレッション

とにかくコーナーの多い環状線、かと思えばいきなり超高速の湾岸線……。本作はコースだけを取っても変化に富み、そこが絶妙なアクセントとなっている。スキルを高め、ぜひ制覇してほしい!!

初心者必読！ ドライブゲームをしよう！ 1からのドライブゲーム

最終回

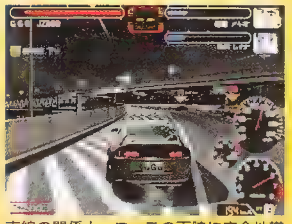
操作が安定してきたら、コースの幅にも注目。ここからは、より速く走るためのすべを身に着けていこう！

速く走るためには、いかにステアリングを切り込む量を少なくするかがカギになる。

それを実践するためには、コーナーを曲がったときの弧をなるべく大きくすることがポイントといえる。

公道をサーキットにしてレースをしている本作の場合、車線を区分している部分を越えて走る……レースで速く走るためのセオリーに従って走ることができるかどうか、が重要になってくるぞ。

車線を区分している部分を越えて走り、レースで速く走るためのセオリーに従って走る、とは何か？ 車線にこだわらずコース幅を最大限に使い、ラインの弧を大きくすることを優先して走ることだ。



車線の関係上、コースの両脇に安全地帯がある。ここも使って弧を大きくしよう。

ラインを作り方の例を左に図にしてみた。

公道には、白線で区切られた部分、「安全地帯」が設けられている場合がある。もしこれが、コーナーのインにあったら……。現実の走行では入れないが、レースでは話が別。この部分も使ってインを走るようにし、最短距離を走る努力をしていきたい。

ここを利用することで弧を大きくでき、通過速度を上げることができるぞ！



車線が増える部分では、それに惑わされずにラインを作るようにしよう。

安全地帯を有効に使って走れ！

速く走るためにコースの形を把握することも大切だが、公道がコースなので車線を守って正しいインを突けなかったりしていないかな？

安全地帯（左図の白い斜線）部分までしっかり使って、より理想的なコーナリングに近付けるようにしよう。逆に、コース幅を見て自分で判断していると、その先に車線が無いことも。ゲーム中ではコースに使用されていない道は「行き止まり」扱いなので、だまされないように！



“同じ匂いを持つ者だけがわかりあえる”

シナリオモード

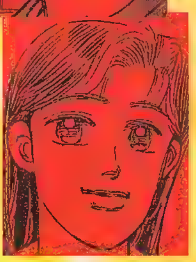
ライバル別カットインイベント

PART 2

原作の名場面・名セリフを、ゲーム中にうまく演出として取り入れている本作。セリフとともに起こるカットインイベントを、前号に引き続いて紹介しよう。

なお、『湾岸ミッドナイトR』では、イベント時のちょっとしたセリフもかなり変更されている。君はもう全部見たかな!?





●**マサキ**
発生条件：開始から50秒以降・マサキが先頭・C1内回り霞ヶ関付近・プレイヤー&マサキのライフが10秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：白煙を上げて毎秒10km／hずつスローダウンする

●**相沢圭一郎**
発生条件：開始から50秒以降・ケイが先頭・C1外回り汐留JCT付近・プレイヤー&ケイのライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：白煙を上げて毎秒10km／hずつスローダウンする

●**黒木隆之**
発生条件：開始から50秒以降・黒木が先頭・湾岸線下り13号地付近・プレイヤー&黒木のライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：260km／h以上になったとき、白煙を上げて毎秒10km／hずつスローダウンする

●**秋川レイナ**
発生条件：開始から5秒以降・レイナが先頭・レイナのライフ60%以上・プレイヤー&レイナのライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：レイナ、5秒間性能アップ（1回だけ）

●**朝倉アキオ**
発生条件：カットインイベント（セリフ「弾む心がかくせない──」）発生後・アキオが先頭・プレイヤー&アキオのライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：アキオ、8秒間性能アップ

●**帝塚良一**
発生条件：帝塚のライフが60%以下・プレイヤーが先頭
イベント効果：セリフ「ドコのクルマよ　ソレ？」のカットイン

●**元木康郎**
発生条件：プレイヤーと接触時のカットインイベント（セリフ「バ、バカヤロー」／発生後8秒間は再発しない）が3回以上発生後・プレイヤー&元木のライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：元木、5秒間性能アップ

●**園川順**
発生条件：カットインイベント（セリフ「かぶせていくぞぉ」）発生後・園田のライフ90%以下・園田が先頭・プレイヤー&園田のライフが1秒以上減らない状態が続いた
イベント効果：セリフ「思いきりかぶせろ　骨は拾ってやる（元木）」のカットイン＋激しい蛇行運転属性に

湾岸事典R

安全地帯まで使って走り抜ける感覚は、通常のサーキットにおける「ショートカット」といった雰囲気がある。ところが、公道をレースに使う場合「エスケープゾーン」が無いので、コースのイン部分またはアウト部分が“即”壁、ということが多い。特に首都高はずっとその状態なので、ちょっとしたライン取りのミスが、大きなタイムロスにつながることに注意しよう。

湾岸MIDNIGHT R

コース攻略
環状線

COURSE MAP
コースマップ　神田橋～浜崎橋JCT

今回は、本作の中でも一番歯ごたえのあるコース「環状線」を走るぞ。マップを見れば分かるが、とにかくコーナーが多く速度が乗りにくい。いかに高い速度を維持してコーナーを抜けていくかが、攻略のキモとなるぞ！

A
P70のⒶとつながる

江戸橋JCT

環状線・外回り

[illegible]



江戸橋JCT前のきつい左には要注意！

環状線・内回り

[illegible]



コーナーが緩くても連続する場所では、小さいミスが積み重なりがちなので注意！

環状線・外回り

[illegible]





環状線・内回り

[illegible]



高低差のせいでラインが不安定になる。慣れるまでは、橋脚の前でアクセルをゆるめていこう。

環状線・外回り

[illegible]

環状線・内回り

[illegible]



環状線・外回り

[illegible]



浜崎橋JCTの右は、十分に減速して曲がること！

環状線・内回り

[illegible]



環状線・外回り

[illegible]

環状線・内回り

[illegible]



下りながらの右をしっかり減速して進入できれば、次の左で加速できるぞ！

P70のⒷとつながる
B

浜崎橋JCT

COURSE MAP
コースマップ　浜崎橋～神田橋ランプ

A　P69のⒶとつながる

環状線・外回り

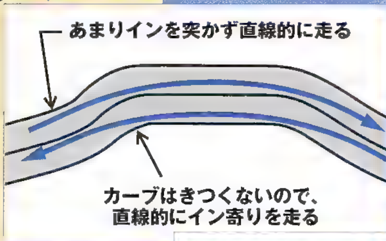
[illegible]ラインを作れるようにしておきたい。

環状線・内回り

[illegible]の右コーナーは意外にキビシイ！　しっかり切り込んで抜け、次に待つきつい左の減速準備に取り掛かろう。



高低差のあるコーナーは、切り込むタイミングが難しい。慣れるまでは、安全にアクセルをゆるめて抜けるといいだろう。



環状線・外回り

[illegible]コーナーが連続する。高低差で先が見にくいので、慣れるまでは速度を落として[illegible]



[illegible]タイミングを覚えるしかないぞ。

環状線・内回り

内回りの方の連続コー[illegible]とで難無く抜けられる。しかし、速く走るために[illegible]とを考えなければならない。上図のように複数のコーナーを一つの弧にし[illegible]

環状線・外回り

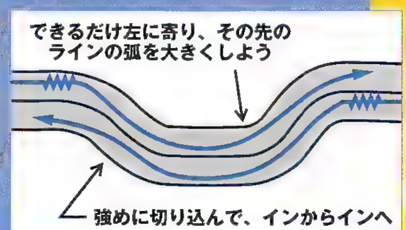
左から右、右から左の連続コーナー部分の抜け方は、下図のように、進入部分で減速させた状態から最初はアクセルワークを使うこと。慣れてきたら、アクセル全開で走り抜けられるよ[illegible]



[illegible]その後はステアリン[illegible]

環状線・内回り

外回りに比べ、よりステアリング操作[illegible]増す。慣れるまでは、アクセルを踏み込み過ぎないように注意しながら、連続コーナーを抜けていくように。



環状線・外回り

[illegible]



トンネル内は特に先が見えにく[illegible]

環状線・内回り

[illegible]



霞ケ関ランプ付近で、右側に車線が増える。この車線に入らずに、本線上でアウトインアウトをするようにして走ろう！

環状線・外回り

一ツ橋JCT付近できつい右が[illegible]

[illegible]での鉄則、「減速してから切り込む！」ができれば無理なく抜けられるぞ。





[illegible]に入[illegible]ウトインアウトで抜ける。その先のきつい左への進入のため[illegible]

環状線・内回り

ここのきつい左は外回りとそう変わらないが、その手前のゆるい左のせいで少し難しくなる。JCTの車線増加に惑わされないように走ること。

B　P69のⒷとつながる



怒首領蜂 大往生

dodonpachi DAI-OU-JOU



超高密度弾幕地獄、再び……人類の勝利はあり得るのか!?

ついに登場した「怒首領蜂大往生」。計算された敵配置、初心者から上級者まで弾避けを堪能できるさまざまな攻撃パターンなど、さすがケイブ純正！ うならされる内容だ。「怒首領蜂」を名乗るにふさわしい完成度であることを保証しよう。

怒首領蜂大往生

■メーカー：開発／ケイブ　販売／AMI
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年4月17日（稼働中）
■使用基板：専用基板





これが！ 君の戦いをサポートする上達請負人だ!!

講師紹介



形状（けいじょう）

キャラ・機体選択は常に結果のみを追求する合理家肌。本作ではBタイプに魅力を感じつつも、強化タイプの選択で悩み中。あるかどうかも定かでない2周目を妄想し、ボム数が少ないエキスパート強化に手が出せない。

オレ達についてこい！ 必ずクリアさせてやるっ！

ワイドショット機体を「チキン専用」と決めつけ、ハナからAタイプしか眼中に無いスピードデーモン。直感と勢いによる目先のパターン作りが大好きで、「大局観」という言葉の意味がよく理解できない。



烈怒（れっど）

システム完全理解

SYSTEM これを読まなきゃ大後悔!! システム徹底解説

システムに関する知識があれば、より楽にプレイを進行できることは言うまでもない。本稿では自機選択から、新要素「ハイパー」に関する知識までくまなく解説していこう。

お題
- ●自機タイプと強化タイプ
- ●ハイパーの基礎と応用
- ●コンボつなげてみよう

自機と強化タイプの選択

タイプA、Bと強化タイプ3種の組み合わせで、実質6種類の中からの決めることになる本作の機体選択。それぞれの特性を把握した上で、自分に合った機体を選んでプレイしよう。

自機を選択

ゲームを開始すると、まず最初に2機体から自機を選択する。

選択できるのは、移動が速く前方集中型のショットを持つ『タイプA』と、逆に攻撃範囲が広いワイドショットを持ち、移動が遅い『タイプB』。

どちらも一長一短だが、タイプAはクセが強く、使いこなすのが難しいというのが一応の定説。

強化タイプの選択

次に強化タイプを3種類から選択する。メインショットが強くなる『ショット強化』、レーザーが強くなる『レーザー強化』、そしてショット、レーザーの両方が強くなる『エキスパート強化』のどれかを選ぶことになる。

各タイプごとに残ボム数の初期数や上限数が違い、それぞれ順に上限が6、4、2発となる。

形状「どうしようかな～ブッツ。イザというときボムが少ないと……うーん」

烈怒「おいおい何をそんなに悩んでんのよ?」

形状「どの機体をどの強化タイプでやるか考えていたら頭が痛く……。烈怒さんはどれでやるつもりなんですか?」

烈怒「オレはタイプAのエキスパート強化に決まってるじゃねーか」

形状「えぇー!! もう決まっているんですか。その即決ぶり、謎なんですけど」

烈怒「オレはワイドショットっていうモノ自体が嫌いだからな。当然だろ」

形状「あ～そういう考えですか～。俺は強い機体で快適に遊びたいから、まだ検証しなくちゃ。エキスパート強化が強いのは分かるんだけど、ボムが少ないのがな～。もし2周目が始まったときにボムが無いと……うーん」

烈怒「まだ2周目があるかどうかも分からないだろ!」

形状「……まあそうなんですけど。じゃあ俺はとりあえず強そうなタイプBでやることにします。強化はしばらくレーザーとエキスパートで交互にやってみますよ。ショット強化は今回パスということで」

ハイパー基礎知識編

強力な武器である「ハイパー」を使用するまでには、いくつかの手順を必要とする。システムを理解して、有効に使っていこう。

①ハイパーアイテムの出現条件

ハイパーメーターが1本満タンになるたびにハイパーアイテムが1個出現する。メーターがたまる条件は、①敵にレーザーを当てる ②敵を壊す ③蜂アイテムを取る、の三つで、特にコンボを多くつなげた状態で蜂アイテムを取ると、大幅に増加する。



ハイパーゲージ(Ⓐ)をためるだけなら、基本的に普通のプレイでOKだ。特に気にすることは無し。

②ストックと発動方法

ハイパーアイテムを取るとストックされ、ボムボタンを押すことで発動できる。この発動時には画面上の敵弾を消す効果があるほか、少しだが無敵時間も存在する。発動時の注意として、ハイパーアイテムが画面に存在している時に発動すると、☆アイテムに変わってしまうで覚えておこう。

また、複数ストックして発動すると、そのすべてを一度に消費する。



アイテムを取ると自機の下にぶら下がるので、ストックしているかどうかや個数は一目りょう然。

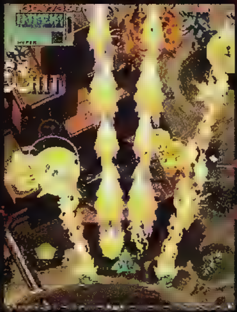
③特性と効果

ハイパー使用中は一定時間ショット、レーザー共に強化された状態になり、威力が上がり攻撃範囲も広くなる効果を得られる。また、敵1機当たりのコンボ増加数も上がるため、単純にヒット数が増えやすくなる。

さらに、固い敵にレーザーを当て続けた際に維持されるGPメーターの値が通常時より高いため、コンボがつながりやすくなるメリットもある。



ハイパーアイテム。ゆっくり左右に揺れながら落ちてくる。



使用中は攻撃力がアップし、コンボ数も増加。反面、一時的に敵の攻撃が激しくなるデメリットも……。

実戦での使用法は左ページへ GO!

コンボ狙い AtoZ

ここでは、蜂シリーズの伝統「コンボ稼ぎ」の基本について説明していこう。残機を増やすため、そして何よりこのゲームをより楽しむために、余裕のある場面ではコンボを狙おう!

SHOTIA（ショーティア）
DFSD 010
（メインショット強化型エレメントドール）

職務に忠実で、常に冷静に命令を実行する。世界にはあらゆるタイプのロボットが存在し、性格も使用用途に合わせて設定されている。ショーティアは軍事目的という事もあって極めて無表情に作られていた。その鉄の表情からは戦争を繰り返す人類を冷ややかに見つめているようにも取れる……。



初心者必見!　コンボ狙いの基礎知識

その①　超基本!!　敵は少しずつ撃っていくこと!
その②　堅い敵機にレーザーを当てている間は、ゲージは維持されるぞ!
その③　地上の「蜂」や☆アイテムを出したときも、ゲージは増えるぞ!
その④　レーザーよりショットで敵を破壊した方が、ゲージ増加量が多い!

気を付けよう!　ありがちなコンボ失敗例!!



ザコ敵がたくさん出現する場面でも、考え無しに撃ちまくってはダメ。一瞬にして撃つものが無くなって途切れるぞ。

堅い敵にレーザーを当てているとき、キープされているゲージ量はほんのわずか。その敵を破壊しないうちにショットに切り替えようとすると、ほぼ確実にコンボが途切れるので注意。

烈怒「まずここでもう一度、コンボ成立の条件とGPメーターについて確認しておいた方がいいだろうな」
形状「そうですね。そこがきっちり分かってないと、何で敵を少しずつ撃つのか? 少しずつ撃っていっても、どのくらい少しずつなのか? ってことが分からないですね」
烈怒「このゲームのコンボってのは、敵を次々と連続して破壊していけばつながるんだけど、当然、このタイミングまでに次の敵を撃たないとコンボが切れちゃうっていう、リミットがある。で、ここまでに次の敵を撃たなきゃコンボ切れちゃうよ～ってのを教えてくれるのが、GPメーターってワケだ」
形状「GPメーターは1P側なら画面左上に表示されていて、ゲージは敵を撃つと増えますが、時間の経過とともに急速に減少していきます。このゲージがゼロになるまでに次の敵を撃てば、コンボがつながっていくというわけです」
烈怒「で、何で敵は少しずつ撃て!なのかっちゅーと、一気にたくさんの敵を撃つと、GPメーターはすぐ振り切っちまうからなんだ。振り切った「余り」の[illegible]れね～から、その分の"時間"を損しちまうってことだな」
形状「まあ、ザコ敵なんかがすごく多いところではバリバリ撃って、GPメーター振り切りまくっても問題無いんですよね。けど、ここって撃つ敵が居なくなって、いっつもコンボ切れちゃうよ～、みたいな場面があったら、その少し手前の場所から敵を少しずつ撃って進むようにすると、つなぎやすくなるはずです」
烈怒「GPメーターが振り切ったり、ゼロになったりしないように敵をちょんちょんと撃っていく感じ。この「ちょんちょん撃ち」がコンボの基本だな」
形状「ちょんちょん撃ちをすると、敵に撃たれる弾数が必然的に増えてしまいます。一気に敵を撃ってもコンボがつながる場所では、ちょんちょん撃ちをしても危険が増すだけなので[illegible]しましょう」



ハイパー発動中は特にショットの使い勝手が大幅に変わることに注意。慣れないと、一気に壊してしまいがちだ。

ハイパー実戦活用編

ハイパーの基本システムは理解して頂けただろうか? ここでは、実戦でハイパーをどう使っていけばいいのか、発動状況によるメリット/デメリットについて考察してみよう。

烈怒「さて、実戦でどうハイパーを使っていくかだけど」
形状「まあ、慣れないうちは、とりあえずはボム代わりの緊急回避用として使っていけばいいんでしょうね。確かにランクは上がるけど、ストックを1個発動ならそこまで極端に上がるわけじゃないですし。3個も4個もストックして発動すると、かなり危険なランクの上がり方しますけど。稼ぎ優先でないなら、何発もため込まずに、こまめに使えばいいだけですしね」
烈怒「ただ、緊急回避で1個発動といっても、ボス戦は話が別だな。道中の1個発動なら、自機の攻撃力アップが敵のランクアップを上回っているから発動後も楽な状態で進める。だけど、ボス戦の場合はちょっと弾が速くなるだけでかなりキツくなるから、1個発動でもその後の弾避けが相当難しくなるよな」
形状「まあ、ハイパー発動中もボムは撃てるんですけどね」
烈怒「ハイパーを稼ぎに使うとすると……」
形状「どこでどう使っていくか、異様に奥深そうで、現段階では方針すら見えてこないというか。ためて一気に放出するか? 小出しにしていくのか? ボス戦で1個発動すると、ゲージ1本半くらいハイパーゲージを稼げるのは、一つのポイントかな?」
烈怒「そう[illegible]それ[illegible]くさいよね～!」



ハイパーのMAXストック数は5個。3～4個以上で発動すると、2面の後半ですらザコ敵の弾がこんなことに……

蜂はとにかく下で取れ!

蜂アイテムはコンボヒット数が多いときに取ると点も高いし、ハイパーゲージ増加量も多い。ギリギリまで敵を撃ち、画面下に消える寸前で取るのが理想的な回収パターンだ。



本稿の指針

コンボ全つなぎ!! OVER 500 ヒット!!

ステージ1攻略は、道中フルコンボを達成するためのコツを伝授。1回目1000万点、2回目3000万点というエクステンドを達成するため、ステージ1だけでもコンボを狙ってみよう!

勝利への三カ条
- 敵は少しずつ撃て
- どこで切れやすいかを[illegible]
- 稼いでミスるなら大往生!

STAGE 1

ステージ[illegible]の蜂アイテム

順調にコンボがつながっている場合、ステージ終盤における蜂アイテム回収は一大イベントと言っていい。ステージ1はハイパー未使用でも[illegible]ヒット以上に達するため、[illegible]の蜂アイテムは1個[illegible]0万点以上となる超[illegible]アイテムと化すのだ。もちろん、そのような状[illegible]では、蜂アイテムを取ることによるハイパーゲージ増[illegible]が大きいことも見逃せない。

ステージ中盤

[illegible]ボスまでコンボをつなぎ、蜂アイテムもきちんと取っていれば、中ボス[illegible]に1個目のハイパーアイテムが出現する。コンボをつなぎやすくする[illegible]ヒット数を稼ぐため、ステージ中盤でハイパーを[illegible]

スクロール停止地点

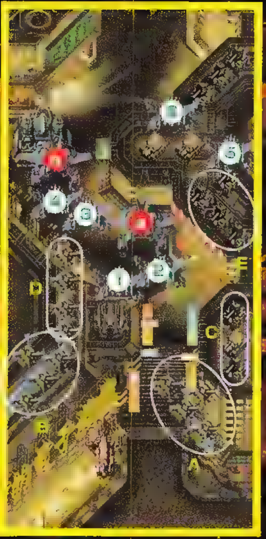
中ボス本体の周囲を回っている砲台は、回転方向が一定でないことに注意。砲台をすべて破壊したら、中ボス本体の[illegible]にレーザーを当てて倒す。中ボス破壊後はそのままレーザーを撃ちっ放しにして、後ろの☆アイテムを順に出してゲージをキープしていく。

開幕戦車群

高架道路上のザコ戦車群は、右に移動しながらショットで少しずつ撃っていこう。右への移動が早過ぎると、ヘリが画面左側から出現して少し撃ちにくくなるので注意。







いきなりの難関! スクロール停止地点のつなぎ



形状「1面のスクロール停止地点のでっかい塔(中ボス:環霧)を破壊した後のつなぎって、ムズくないですか?」

烈怒「あそこは塔を壊した後、後ろの☆アイテムを一個ずつ出してGPゲージをキープしていけばつながるよ。俺はレーザー撃ちっ放しで、端から順に☆を出してるけど」

形状「あ～そっかそっか、☆を出したときもGPゲージはたまるんだっけ。その後のつなぎはどんな感じですか?」

烈怒「☆を出した後は、レーザー撃ちっ放しのまま次に出てくる中型機(蛾爪)につなぐんだけど、ここは中型機の出現位置をきっちり覚えないとキツイんだよね。俺は中型機1→2→3→4→5→右のザコ戦車群A→中型機6→7までは、レーザー撃ちっ放し。で、その直後の左のザコ戦車群Bからは、ショットでちょんちょん撃ちにして、後ろのヘリにつなげばOKでしょ。ここからしばらくは、ザコヘリとザコ戦車が多いから、適当にちょんちょん撃ちしてりゃ余裕でつながるよ」



形状「お～素晴らしい、なんかもう、俺もいきなりつなげられる気がしてきましたよ!」

敵は多いが切れやすい!? ステージ中盤のポイント



烈怒「中ボスを破壊してアイテムキャリアーが出る辺りからは、敵が多いワリにコンボが切れやすいんだよな～。俺の場合、アイテムキャリアー1→その後ろの砲台→ザコヘリ群A→ザコヘリ群B→中型機(蛾爪)1～2→戦車群C→爆撃機(百舌)a→ザコヘリ群D(+左端の蜂アイテム×2)→中型機3～4→爆撃機b→戦車群E→中型機5～6+周辺のザコ戦車→中型戦車(亀頭)って感じの流れでつなぐようにしてる」

形状「中型機が中途ハンパにカタイのがイヤらしいんですよね。ショットだとすぐに壊れないくせに、レーザーだと一瞬で壊れるからゲージもほとんど維持できなくて、時間が稼げないという……」



烈怒「そう、それ! このエリアに限ったことじゃないけど、この中型機の処理は、その前後を含めてきっちりパターンにしないとコンボが切れる原因になりやすいんだよな」

形状「中型機や爆撃機をレーザーで破壊した後、次にどの敵を撃ってつなぐか? ってことに気を付けてプレイするのがすごい重要ですよね」

烈怒「そう、それ!」

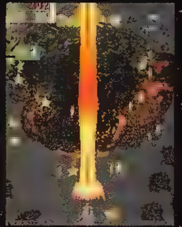
一発逆転

弾消しエクスプロージョン!!

各ステージの中ボスや特定の大型機を破壊したとき、ボスの形態変化による爆発発生時、ボス破壊時などは、画面上の敵弾が消滅もしくは☆アイテムに変化する。3面の道中などは、この現象を有効利用することが不可欠だ。



例2:1ボスの砲台を破壊した瞬間も、弾消し効果が発生している。



例1:ステージ1の中ボス破壊時。画面上の弾が☆アイテムに。



小型主力戦車 [illegible](ギガク):文中・ザコ戦車



中型爆撃機 百舌(モズ):文中・爆撃機



中型戦闘機 蛾爪(ガソウ):文中・中型機



主力戦闘ヘリ [illegible]爪(カソウ):文中・ザコヘリ

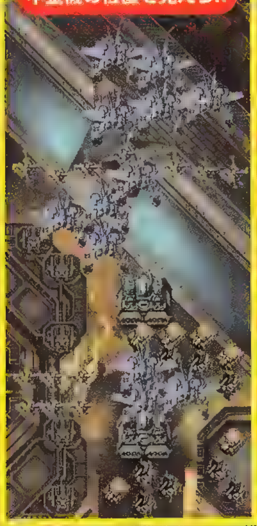
LEINYAN (レイニャン)

DFSD-014

(レーザー強化型エレメントドール)

戦争を反対する開発者が意図的に組み込んだ「人間らしさ」がプログラムされたエレメントドール。本来介護用ロボットに組み込まれるプログラムが戦闘に組み込まれた時、レイニャンは「パイロットの命を守る」という命令に変換した。そしてその感情は、もっとあたたかい人間らしい感情に変化していくのだった……。





ここまできたらつなぎ抜け! 最終面前のつなぎ

烈怒「あっ!? おいイィ!!」

形状「あれ? 今の場面、何でコンボ切れたんですか?」

烈怒「いや、この後半の街の中に出てくる中型戦車(亀甲)の場面ってさ、いつもなら中型戦車をレーザーで撃って破壊したら、すぐに自機を横に移動させて周りのザコを撃ってつなぐとこだけどさ……今、中型戦車を破壊したとき、レーザーを撃ちっぱのまま一瞬ボケッとしちまって……。自機の動きが止まった一瞬のスキにコンボが切れてた……」

形状「あ〜それね、俺もヘタなころよくやりましたよ。周りにザコがいっぱいいるのに、自機正面はレーザーで一掃されて、レーザー撃ってるのにGPゲージが一瞬でゼロになるっていうパターンでしょ? あそこってザコがいっぱいいるから、ラフなプレイでもつながると考えがちですよね」

烈怒「(ムカー!)そうそう、意外にそれが落とし穴なんだよ。まぁ、中型戦車の弾がけっこう怖いから、そのプレッシャーで左右に動けなくて、敵を撃てなくなる場合もあるけど」

形状「最後の中型戦車を捕えるまでコンボをキープできれば、その後問題なのは中型機だけなんですけどね」

烈怒「そうそう、ここも、中型機とかザコヘリが多めに出てくるから簡単につながる印象があるけど、やっぱり中型機の出現位置をしっかり覚えて処理しないと切れやすいでしょ。形状、覚えてる?」

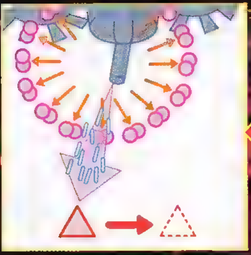
形状「(ギクー)えっ? 俺はもう完璧っすよ(汗)?」



STAGE1 BOSS

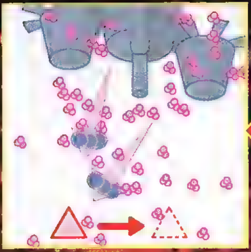
大型制空戦闘機 凄駆(スザク)

ステージ1のボスながら、なかなか手強い「凄駆」。今回は初心者向けに、特に危険な攻撃の対処法を解説していこう。余裕がある人は、下のカコミ記事を参照して、ハイパーアイテムを取るパターンに挑戦してみよう。



要注意攻撃その①





要注意攻撃その②



撃破せよ! 危険攻撃の対処法

形状「まず、このボスは左右の砲台を壊すと発狂パターンになることを知ってないと」

烈怒「あれは初心者なら即死モンだろ。安全に倒すだけなら、砲台にちょっかい出さず、本体に集中攻撃!」

形状「①の攻撃は、ガトリング砲から発射される針状の弾のかたまりが危険ですね。自機を狙っている上に速いから、心の準備をしていないと」

烈怒「この攻撃モードになると、ガトリング砲が自機を狙って動くようになってるんだよな。攻撃の順番を覚えてりゃさらにバッチリなんだが」

形状「撃たれることが分かっていれば、大きく動いて避けるだけでOKなんですけどね」

烈怒「攻撃②は、3発1セットの青弾が自機を狙ってるってとこがポイントだろ」

形状「ですね。当然、青弾も避けなきゃならないんですけど、それを意識し過ぎて、怖がって細かく動いて赤弾を避けていると、自機の周りに青弾が殺到してえらい目に……。青弾を引き離すように、横方向に大きく移動しながら赤弾を避けていくのが重要ですね」

瞬時にボス破壊!



砲台を破壊したら、すかさずボスを破壊。発狂モードにさせるな。

アイテム出現!



回転中に砲台を破壊すれば、ハイパーアイテムが2個出現するぞ。

美味 ハイパーアイテム2個GETパターン!! 強欲

前号でも少し触れたが、1ボスの砲台は破壊するとハイパーアイテムを出してくれる。そして、上で説明した攻撃②のときに砲台を破壊した場合に限り、両方の砲台からハイパーアイテムが出るのだ! もちろん、砲台破壊後は発狂モードになってしまうので、ボス本体、砲台ともにギリギリまで撃ち込んですぐ壊せる状態にしておき、砲台を破壊したらすかさず本体も破壊してしまおう。このような手順にすれば、発狂モードの攻撃を受けることなく、安全にハイパーアイテム×2を頂くことができるぞ。

文中及びマップ中に登場する敵キャラ



(コウケン):文中・



建造物固定型砲台 守甲 (シュガク):文中・砲台



中型戦車 亀甲 (キガク):文中・中型戦車

STAGE 2

本稿の指針

とにかく生きろ!! 2面ノーミス大作戦

敵弾数も増え、いよいよ本番というモードが高まってくるステージ2。本記事では残機を大切にし、できる限り安全にステージクリアすることを目標にしていくぞ！

勝利への三カ条
- 固い敵はレーザーで撃ち込め
- 危険な敵キャラを覚えろ！
- 同じミスを何度もするな

STAGE 2 中ボス
戦術攻撃ヘリ 雷爪（ライソウ）



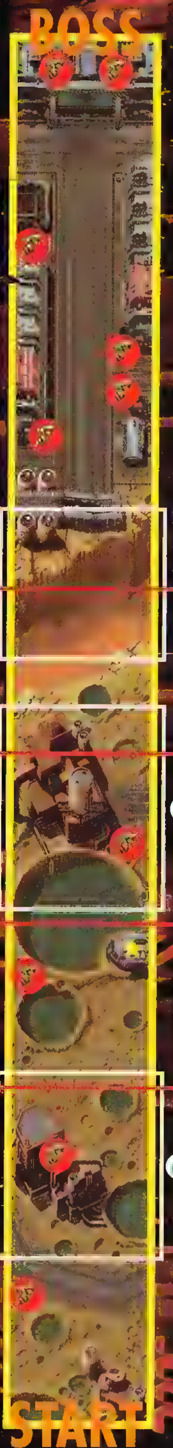
レーザーで戦おう

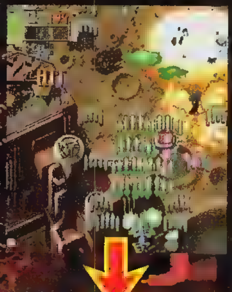
[illegible]

攻撃パターンは、①赤弾 ②ワインダー攻撃 ③全方位青弾。[illegible]いため、通常の弾避けで対応しよう。②は狭くなって追い詰められたところで敵弾幕が切れるので問題は無いだろう。



中ボスは、出現から破壊までなるべくレーザーで撃ち込んでいこう。





龍顎が見えたら、レーザーで周りのザコ敵を一掃。



そのまま龍顎にレーザーを当て続けて破壊しよう。

危険エリアⒶ

烈怒「まず2面でミスしないためには、どこで気を付ければいいと思う?」

形状「そうっすねー。やばいのは、このⒶと、Ⓑ（左マップ参照）でしょうね」

烈怒「確かにⒶ地点は縦長のでっかい戦車（龍顎）がすごくやだな～」

形状「俺もですよー。やっぱりあの中型戦車が見えたらレーザーを当て続けてそのまま壊すしかないですね」

烈怒「そうだな。なるべく画面の下に自機を移動させておけば、中型戦車の弾も怖くないしな～」

形状「周りからのザコ戦車やザコヘリの攻撃は、上下の動きだけでなんとかなりますしね。大きく左右に避けるのは「もうだめだ」と思ってからでいいですよ」

烈怒「全くその通りだ。この場所に限らず、[illegible]になる敵を優先して壊すのは攻略上かなり重要だな」

危険地帯目標「地表を通る道路」



特殊な敵キャラ

このステージにはほかに例の無い特殊な敵キャラが存在する。マップ中の★地点の地上物がそれで、地形がある地点まで進まないと、どれだけダメージを与えても破壊できないので注意しよう。



与えたダメージに比例して小★アイテムが出現する。



すぐ破壊できないことを逆手に取ってヒット数を稼ぐことも可能。



中型戦闘機「八爪」は確実に破壊するように。



この地点は左にある砲台「狩顎」を壊しておくと楽。

危険エリアⒷ

形状「ココやばいですよ！うっかりしてると、すぐ追い詰められますよ！」

烈怒「そうそう、中型機（八爪）が連続して出てくるからね。下手な動きをしちゃうと、弾に追い詰められて即死間違い無しだね」

形状「そうですね。こいつらに画面下に来られちゃうと、すごくきついんで、絶対壊すのがポイントですね。あ、その後の中央の建物（甲顎）もイヤで……」

烈怒「ほかの敵弾との混合になると厳しいよな～。あいつの左にある砲台（狩顎）が正確に自機を狙ってきてるよ」

形状「あっ！ ホントだ。何か変に厳しいと思っていたんですよ。じゃあ今度から真っ先にこの砲台を壊しにかかることにします」

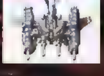
烈怒「これさえ壊しちまえば、後は赤弾を避けつつ、中央の建物にレーザー当てて壊しちまえば問題無いと思うな～」

危険地帯目標「巨大クレーター」

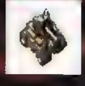




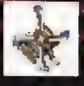
水面浮遊砲台 蛟（ミズチ）：文中・蛟



中型戦闘機 八爪（ハッソウ）：文中・中型機



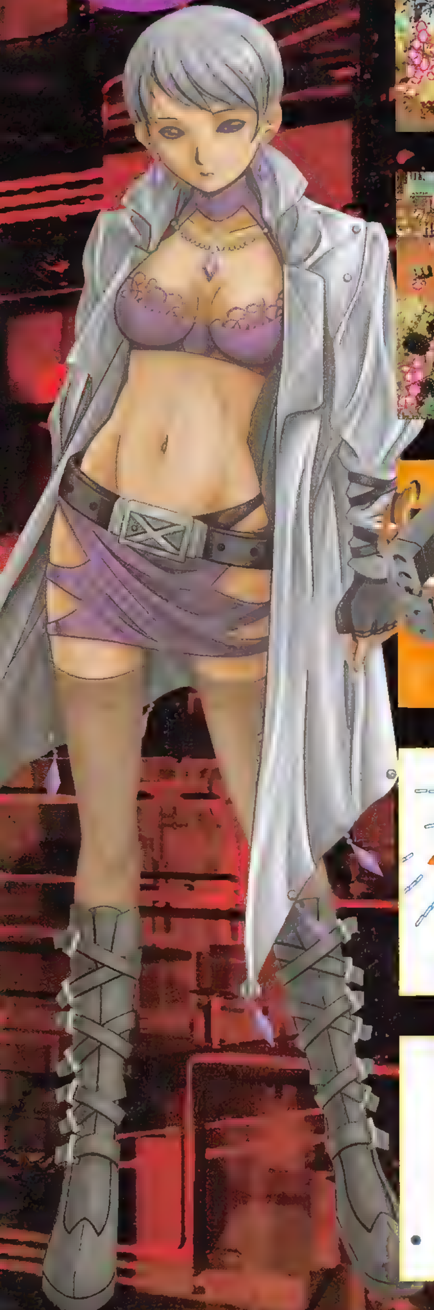
小型主力戦車 蟻顎（ギガク）：文中・ザコ戦車



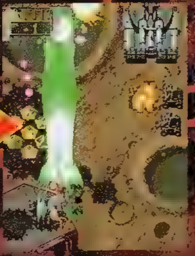
主力戦闘ヘリ 禍爪（カソウ）：文中・ザコヘリ

EXY（エクスイ）
FSD-002
【エキスパート強化型エレメントドール】

数世代前の旧式エレメントドールで、性能にクセがあるものの、それを克服した時に幅広い操作をカバーできる長所がある。機能重視で作られているため、搭乗するパイロットの人間的な配慮に若干の難がある。つまり反抗的なところもある――。







ザコ戦車はショットで少しずつ破壊し、時間を無駄にしないように。

龍顎を破壊したらその上の蛟から右方向へと順番につないでいける。

重要コンボポイントその①

2面スタート時から左右から出現する戦車群や、ザコヘリなどを少しずつ撃っていないと、龍顎を壊した後に壊す敵が居なくなりコンボが途切れてしまう。ザコ戦車での時間稼ぎがキモだ。

龍顎を破壊したら、レーザーを撃ったままその上の蛟につなぎ、そのまま右の龍顎→右端の建物とつないでいくといい。





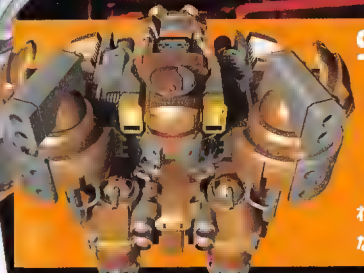
画面少し上でザコヘリをショットで破壊して稼ぐ。八爪の弾は下に避ける。

戦車をショットで少しずつ破壊し、アイテムキャリア→中ボスとつなげる。

重要コンボポイントその②

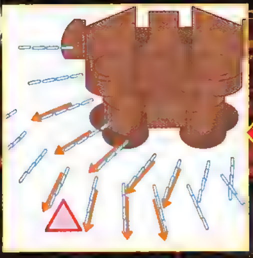
前半と後半を繋げる大きなポイント。まず右端の戦車群を撃たずに残しておき、左端でザコヘリをショットで撃つ。

ザコヘリの出現が止まったらレーザーに切り替えて右に移動し、残しておいたザコ戦車をショットで少しずつ撃つ。そしてアイテムキャリアをレーザーで壊し、そのまま中ボスにつないでいこう。



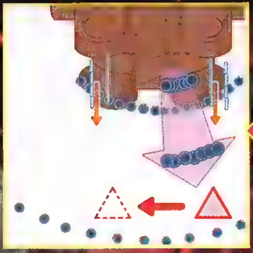
STAGE2 BOSS
局地用浮揚戦車 百虎（ビャッコ）

砲台から撃たれる針弾攻撃の軌道が見極めにくく、安定して抜けるためにはそれなりに経験を積む必要がある、ステージ2のボス『百虎』。1ボスに続いて危険な攻撃をピックアップして、対処法を紹介していこう。



要注意攻撃その①





要注意攻撃その②



警戒せよ! 危険攻撃対処法

烈怒「まずはこの攻撃だな。大して難しくないように見えるんだけど、危険だと思う前にいきなりミスってるコトが多いよな」

形状「そうそう。針弾が交差する場所とか、角度とかをちゃんと把握しておかないと、『ボン!』ですね」

烈怒「そうだよな～。実際には全部の針弾を見る必要は無くて、極論すれば自機の目の前の2本の交差する場所だけ把握してればいいんだけどな」

形状「分かってるつもりでも厳しいですよね」

形状「②はボスにダメージをある程度与えて、形態が変わった時に来る攻撃ですね。ボスの形態が変わったときって1回敵弾が消えるから分かりやすいですよ。弾が消えたら左右どちらかに自機を移動させておいて……」

烈怒「弾が飛んできたらすぐ逆側に逃げりゃいいんだな。この扇状の弾が自機を狙ってるから、左右どちらかに弾を寄せてから逆側に逃げれば、その後避ける場所が広がって楽なんだよな。俺って天才?」

形状「そうかも」

インプレッション

泣く子も黙る正統派シューティングの本作は、マニアはもちろんのこと、シューティング初心者にも安心してオススメできる良作だ。

敵弾の多さに尻込みしている人も、ぜひコインを投入してみてほしい。なぜなら、本作の弾幕は誰にでも「気持ちいい弾避け」をさせてくれるからだ。

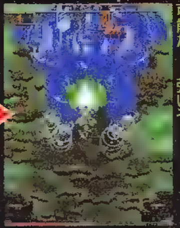
強い! レーザーの『オーラ撃ち』

レーザーの「オーラ」とは、レーザー根元の盛り上がっている部分のことで、これを敵に当てると、レーザーの先端に比べて威力が高い。この現象が俗に「オーラ撃ち」と呼ばれているものだ。

敵に密着しなければいけないため、パターンを知らないと自殺行為だが、有効に使用できればかなりの戦力になるだろう。

レーザーの根元部分（自機のすぐ上）の部分の名称が、「オーラ」と呼ばれている。





このオーラを敵に当てれば、通常より大きなダメージを与える事が可能だ! 強いぞ!

文中及びマップ中に登場する敵キャラ



遠隔操作固定型砲台　甲顎（コウガク）：文中・円柱砲台



局地固定型砲台　守顎（シュガク）：文中・固定砲台



中型戦車　龍顎（リュウガク）：文中・中型戦車

頭文字D Arcade Stage ドライビング講座
ドリフト走行解説

コーナーで前輪に荷重移動を行なうことで後輪と路面の摩擦を減らし、その後アクセルを踏む。すると後輪の回転数は上がるが、接地面積が小さいために路面の摩擦力が後輪の回転を受け切れなくなる。こうして後輪がスリップした状態でコーナーを曲がろうとすると、重心があるマシン前方は進行方向を維持するがマシン後方は遠心力でコーナー外側に引っ張られるという状態になる。……長くなったが、これがいわゆるドリフト走行。本作ではこのテクニックが非常に重要である。


ドリフト走行でコーナリングする光景は美しい。必ずものにしたいテクニックだ。

ドリフトテクニック STEP1

上で長々と説明してはいるが、基本的にはハンドルを勢いよく切るだけで後輪が滑り出し、マシンをドリフト状態にすることが可能。これはRの角度が緩いコーナーで自然に起きる現象でもある。

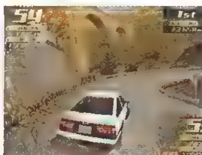
速いスピードで、なおかつドリフトさせなければコーナリングできない場合……そんなときはハンドルを切ると同時にアクセルを一瞬抜いて減速してみよう。それが、後輪が外側へと滑り出すきっかけとなり、よりスムーズに車を内側へ向けることができるのだ。


左コーナリング中でも、アクセルを一瞬抜いてからハンドルを右に切っていけば……、


スムーズな荷重移動が可能。より車の向きを内側へ向けるためにも重要なテクニックだ。

ドリフトテクニック STEP2

大きな減速は必要としないが、速いスピードで曲がるためにはドリフトしなくてはならない……このようなときは前述の走法でOK。では、ヘアピンのようなきついコーナーではどうするか？ そこで用いるテクニックが「ブレーキングドリフト」だ。これは、ブレーキングで確実に減速を行なってからハンドルを切り、ドリフト状態を作るというもの。本作のヘアピンでは、120キロ〜140キロでのコーナリングが理想なので、進入時に大きな減速が必要となるぞ。


ヘアピン進入時、道幅を利用して目一杯アウト側に車を寄せるのも大切。ここで、ブレーキングして大きく減速。


コーナリングスピードまで減速したらハンドルを切ってドリフト開始。コーナーの角度と車のスピード&向きが重要だ。

CHECK ATとMT、どっちがいい？

カード作成時にトランスミッションをAT・MTのどちらから選択するのは周知の事実。普段は車を乗らないようなドライブゲーム初心者に関していえば、ATを選択してミスをしないように運転に集中してほしいところだ。

しかし、そこには落とし穴がある。というのも、バトルスタート時の加速競争では、ATよりもMTの方が断然速いのだ。ATはスピードに合わせて自動的にシフトアップしてくれるが、画面右下にあるタコメーター（エンジンの回転数）がレッドゾーンに達する寸前まではシフトアップしてくれない。それに比べてMTは、エンジンパワーがある一番オイシイところでシフトアップが可能となっている。

現実の話ならば、よほど優れたテクニックを備えていない限りATの方が加速は速い。しかし、このゲームでは、マシンのトルク（エンジンパワーをタイヤに伝える力）が高いため、早め早めにシフトアップすることでより速い加速を実現できるのだ。


スタートと同時にギアを一気に3速へ入れる。これがロケットスタートのコツだ。

峠に魅せられし者続出！ 超人気のドライブゲーム!!





頭文字D アーケードステージ
- ■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
- ■ジャンル：ドライブゲーム
- ■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
- ■発 売 日：2002年3月中旬
- ■使用基板：NAOMI2

絶賛稼動中の『頭文字D Arcade Stage』!! ストーリーモードはクリアしたかな？ タイムアタックモードでの自己タイムをインターネットランキングに登録したかな？ ゲーセンでは対戦大会も開催されているようだし、当分この熱は冷めそうもないぞ。

Text：キャサ夫

プロジェクトK
キャサ夫のインプレッション

拓海が秋名だけにとどまらずライバルを求めて遠征するように、いろんなゲーセンに足を運んで、そこでプレイしているライバルたちの走りを見るのも練習の一つ。必ず自分とは違う、ためになるテクニックを見ることができるはずだ。スピードを求める走りに限界は無い。つかむことのできない限界を求めて、走り屋たちは日々峠を走り込むのだ……。


碓氷での一場面。地元最速で満足すること無かれということか……。

D事典 コンティニューで節約！：頭文字Dカードの使用回数は50回となっているが、コンティニュー時はその回数が減らないってことを知っているかな？ 後ろに人が並んでいるときの連続プレイはその人に迷惑を掛けることになってしまうのでオススメできないが、後ろに誰も居ないときは回数節約のためにも迷わずコンティニューしよう！（笑）

周回コースになっているため、実在する碓氷峠とはコースレイアウトこそ異なるが、その雰囲気は十分に醸し出している本作の中級コース。道幅は広いが、随所にある緩めのS字状コーナーと、二つ存在するきついヘアピンが難所となっている。上級コースの秋名に向けて練習するにはもってこいのこのコースを、今回もAE86で攻略していくぞ。

中級 2LAPS TO GO
碓氷 USUI

目標クリアタイム (※編集部独自に設定)
左回り:3'01"00
右回り:3'02"00



碓氷 全体マップ
コース全長:4242m
第❶区間距離:2210m
第❷区間距離:2032m

碓氷峠 名シーン紹介



碓氷最速と称されるインパクトブルーのシルエイティー。なんとそのドライバーの正体は女性!? ナビシートに乗った沙雪(バラスト説あり!?)の指示通りに真子が操るシルエイティーの走りは、まさに芸術!



真子&沙雪は、中級コース一人目のライバルとして登場。ルームミラーにシルビアのフロントを見るか、テール部分を見て走るかはキミの腕次第。

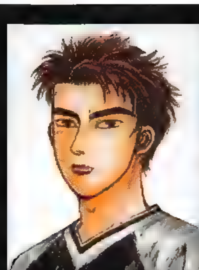
公道最速伝説モード 中級コース「碓氷」 ライバルキャラクターデータ

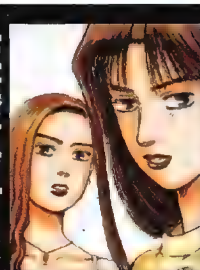
小柏カイ

レベル:★★★★★★☆☆☆☆
チーム:-
車 種:MR2 G-Limited [SW20]


秋山渉

レベル:★★★★★☆☆☆☆☆
チーム:-
車 種:LEVIN GT-APEX [AE86]


高橋啓介

レベル:★★★★☆☆☆☆☆☆
チーム:赤城レッドサンズ
車 種:RX-7 Type R [FD3S]


佐藤真子&沙雪

レベル:★★★☆☆☆☆☆☆☆
チーム:-
車 種:SILEIGHTY [RPS13]


D事典 ライバルのレベルが上がっていく?:既にエンディングを見た人はお気付きかもしれないが、ストーリーモードを全ステージクリアすると2周目に突入。それ以降、ライバル選択画面のキャラクターイラストの上に★マークが付き、ライバルたちもパワーアップしていく様子だ。果たしてキミは何個の★を付けることができるかな……?

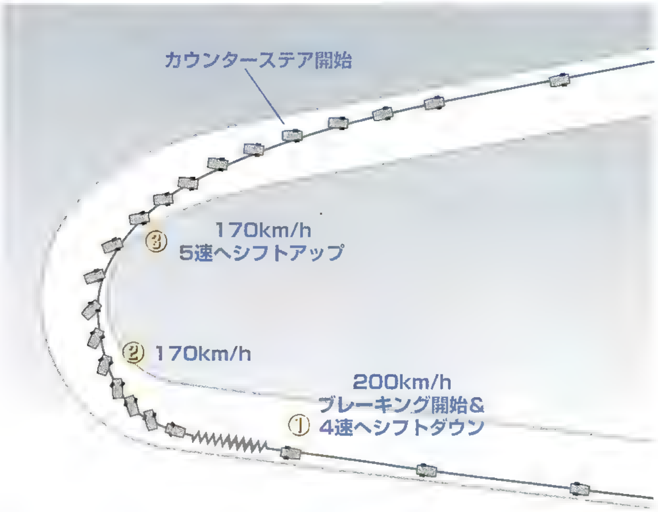
POINT Ⅱ

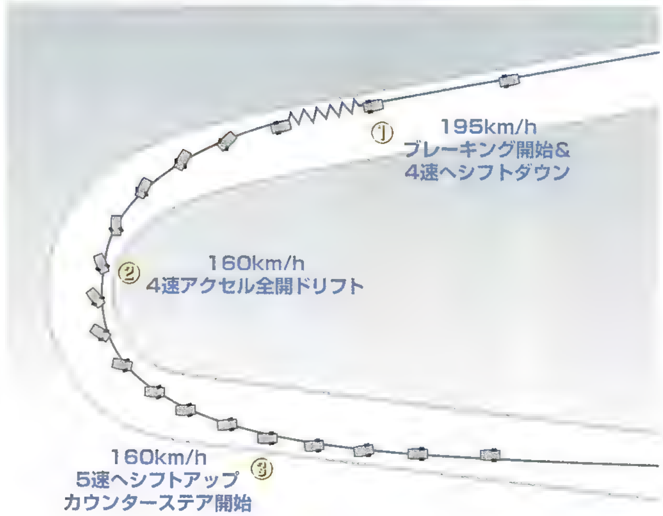
左回り

左コーナーを立ち上がると下り坂になり、その先にヘアピンが待ち受けている。左回りにおけるこのヘアピンは、クリッピングポイントが手前にあるためコーナーへの進入を遅らせて、進入寸前でギアを4速へ落とすと同時にブレーキングを開始。コーナリング中は、170キロでドリフトクリアするのが理想となる。コーナー出口付近は、比較的Rが緩くなっているので、出口では思いっ切りが○。

右回り

左回りとは全く違う走りになる右回りでのヘアピンコーナー。奥にクリッピングポイントがあるため、コーナー入り口がなだらかになっているのが注意点。コーナー進入時、4速へ落とすと同時にブレーキングで160キロ前後まで減速し、ドリフトを開始。コーナー出口の方はRがきつくなっているので、出口に近付くにつれて車の進行方向をよりイン側へ向ける感じで操作しよう。









荷重移動の重要性

加速、減速、コーナリングなどに荷重移動は欠かせないこと。ここでは簡単に荷重移動について説明しよう。加速させるにも曲がるにも、タイヤのグリップ力(タイヤが路面を捉える力)を得なくてはならない。そこで舵輪や駆動輪には、グリップ力を得るために多少の重量が必要となる。その重量が移動することを荷重移動と呼ぶのだ。



荷重移動によって起こる現象はさまざま。既に加速させた状態では荷重はリヤに掛かり、フロントタイヤは浮いた状態になる。それによってアンダーステア[illegible]

CHECK 中級コース「秋名」の隠れた難所に注意せよ!!

右回り時のスピードが乗る2周目、スタート地点通過後の左コーナー。その次にあるS字状のポイントが中級コースの隠れた難所となっている。

このポイントはS字コーナーだけならば問題無いのだが、左で終わるS字コーナーの直後に右コーナーが待ち受けている。ここでスピードが速ければ速いほど、右コーナー進入時にアンダーステア(ゲーム事典参照)が出やすく、右コーナリング前に左側のガードレールに接触してしまいがち。

これは、S字コーナーのクリアの仕方に問題がある。しっかりとS字後の右コーナーに合わせたライン取りで走行しなければ、減速する以外に問題を解決する方法は無いだろう。よって、できるだけS字コーナーで車が滑らないよう気を配って直線的に走り、右コーナーのインに寄れるライン取りで走行しよう。



アンダーステアの状態だと、いくらハンドルを右に切っても車は曲がらないので注意しておこう。



その後の右コーナーに備えて、S字コーナー出口では車をまっすぐにしておくのが重要。



スピードが乗った状態だと、車が浮いた感じになる。それがアンダーステアの一歩前と考えておこう。

D事典 **アンダーステアとは?**：コーナリング時にハンドルの切れ角よりも車体が外側に流れていってしまうこと。フロントタイヤのグリップ力がリヤタイヤよりも先に限界に達することで曲がる力を失うというのが主な原因。また、必要以上にハンドルを切り込んでアクセルを踏み過ぎたときにも起こりやすい。

イニシャルD Arcade Stage

直線の下り坂を駆け下りると、若干きつめの左コーナーへと差し掛かる。左回りでのこのポイントは、コーナーの奥がクリッピングポイントになっているため、最初の方はやや控えめのドリフトでインから少し離れたところを走行する。そして、2のところでハンドルを目一杯左に切ってインへ向いている車の角度をさらに内側に向け、イン側へ寄せていく。これが決まれば、減速無しでクリア可能だ。

POINT B

左回り　右回り

ドリフトのきっかけ作りはアクセルで!

長い左コーナーの後、すぐさまきつめの右コーナーがある右回りのPOINT B。ここは基本的にアクセル全開でクリアするのが速く走る秘けつ。ただし、左コーナーから右コーナーへ進入するとき、車の荷重が右に掛かっているので注意。左コーナーをクリアした瞬間にコース左側に車を寄せると同時にアクセルを一瞬抜き、荷重を左に移動させてから、慣性ドリフト気味で進入していくこと。

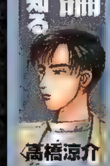








初心者のための 公道最速理論
第二回 駆動別の挙動を知る

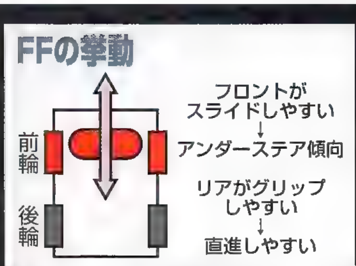


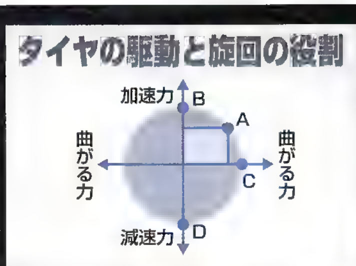
タイヤの「駆動」と「旋回」の役割は、どのようなメカニズムになっているのか? 左にある「タイヤと駆動と旋回の役割」図の摩擦円の原理を使って説明しよう。

A点は加速力も曲がる力も確保しているため、理想的な状態で車が進み曲がることができる。B点は加速力に100%つぎ込んでいるため、曲がることができない。C点は曲がる力に100%つぎ込んでいるので、加速することができない。D点は減速する力に100%つぎ込んでいるので、曲がることができない。

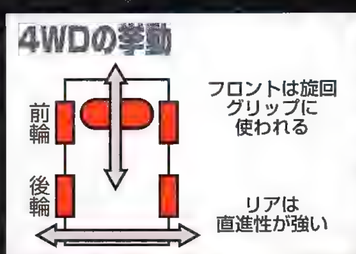
摩擦円の内部でグリップしている分にはタイヤはスライドしないが、摩擦円の外に移行する場合、つまり駆動力や曲がる力が過大に掛かると、タイヤはスライドするわけだ。

そのほか三つの図は、駆動形式別の挙動を表している。見てもらえば分かると思うが、FFはフロントタイヤがスライドしやすく、アンダーステアの傾向が強い。FRとMRはフロントタイヤはグリップするが、リヤタイヤがスライドしやすくなっている。その点、4WDは最もバランスが取れているといえるだろう。









D事典

86トレノ最速説!?：インターネットランキング上位のほとんどが86トレノとFDの2車種による総ナメ状態だが、コースによっては86トレノがFDに大差を付けているところもあるくらいだ。果たして、原作の主人公である藤原拓海が乗る86トレノはゲーム中でも最速なのか？　今後、研究を続け、結果を出してみたいと思う。

左回りでは、ちょっときつめの左コーナーを立ち上がった先にヘアピンがある形になる。ここはアウト側一杯まで車を寄せて、1のところで4速へ落としてブレーキング。目一杯ハンドルを切ってドリフト状態でインへ切り込んでいこう。立ち上がりの2から3にかけては基本的にアクセルは全開で、ハンドルも右へ切りっぱなし。うまく決まれば、そのまま加速させて立ち上がれるぞ。

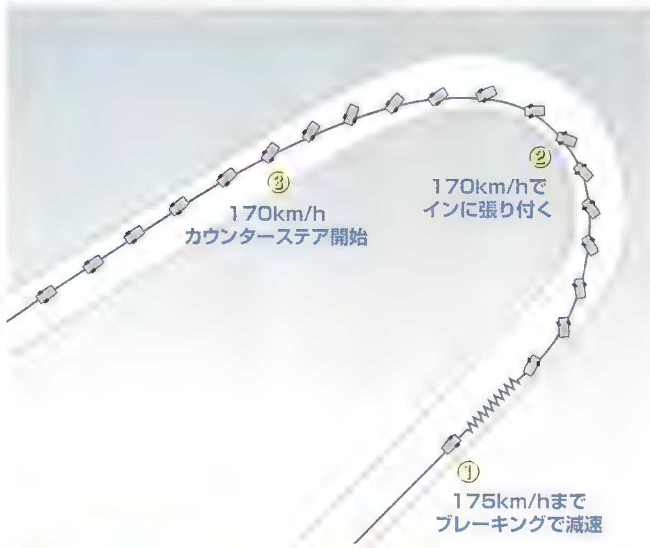
POINT C

左回り　右回り

[illegible]ヘアピン
きっちり減速してライン取りを正確に!

きれいに180度反転するかのようなヘアピンコーナーが、このPOINT C。このコーナーに関しては、右回りでも左回りでも基本的なクリア手順は同じだ。右回りのときはコーナー進入手前の直線が長いので、ここでのブレーキングポイントがタイム短縮に大きくつながるだろう。1のところでブレーキングを開始すると同時にギヤを4速へ。170キロ前後でドリフトさせればギリギリクリアできる。









碓氷・右回り・TUNED 総合ランキング				
順位	名前	タイム	車種	店舗エリア
1	イエクスシ	2'47"327	TRUENO GT-APEX	東京都
2	ストーン	2'47"693	RX-7 Type R【FD3S】	三重県
3	ケンシロウ	2'47"851	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
4	シャカル	2'47"880	TRUENO GT-APEX	群馬県
5	ネコバス	2'47"909	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
6	ガオ	2'47"912	TRUENO GT-APEX	神奈川県
7	ネコバス	2'48"904	TRUENO GT-APEX	HONG KONG
8	ヒカルノゴ	2'48"931	RX-7 Type R【FD3S】	北海道
9	ライオン	2'49"338	IMPREZA WRX STi【GDB】	HONG KONG
10	サバンナ	2'49"884	TRUENO GT-APEX	新潟県

碓氷・左回り・TUNED 総合ランキング				
順位	名前	タイム	車種	店舗エリア
1	ウイラード	2'46"508	TRUENO GT-APEX	大阪府
2	ナンジャモ	2'46"653	TRUENO GT-APEX	愛知県
3	ヒル	2'47"033	TRUENO GT-APEX	東京都
4	テンチョ	2'47"445	RX-7 Type R【FD3S】	長野県
5	イゼトエヌ	2'47"627	TRUENO GT-APEX	長野県
6	トシ	2'47"897	TRUENO GT-APEX	東京都
7	ネコバス	2'48"001	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
8	ケンシロウ	2'48"028	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
9	ライオン	2'48"197	IMPREZA WRX STi【GDB】	HONG KONG
10	ネコバス	2'48"235	TRUENO GT-APEX	HONG KONG

今月から本誌でも発表することになった『頭文字D Arcade Stage』インターネットランキング。今回は攻略記事でも取り上げた、中級コース「碓氷」の左回り&右回りにスポットを当ててみたいと思う(データは2002年4月16日現在のTOP10)。まず、いずれの周回も86トレノがトップとなっているところが素晴らしい! やはり最速マシンは86トレノなのか!? 今後、2番人気のFDの追走が気になるところだ。左回りは2分46秒台、右回りは2分47秒台と周回による大きな差はない。タイム短縮のポイントはやはり二つのヘアピンか!? 次号は、秋名(上り&下り)を掲載予定。Don't miss it!!

公道最速は誰だ!?
インターネットランキング
～碓氷編～
2002年4/16現在

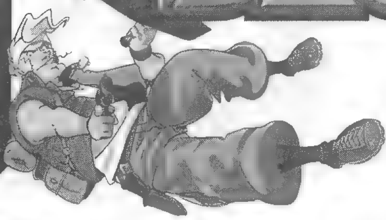
D事典　『頭文字D Arcade Stage』オフィシャルサイト　http://www.segarosso.com/INITIALD/

強敵「ダルマーニュ」をサクッと破壊しとく?





メタルスラッグ4
METAL SLUG 4™



IMPRESSION

敵の攻撃方法を探り、試行錯誤して自分の安定パターンにする。ランダム性が少ない分、研究すればするほど先に進めるため、上達具合が肌で感じられるゲームだぞ。

今回はミッション2の攻略＋α。このミッションから敵のクセが強く出てくるため、あらかじめ準備をしておきたい。

Text：MVP

メタルスラッグ4	
■メーカー	メガ エンタープライズ
■ジャンル	アクション
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発売日	2002年3月27日（稼働中）
■使用基板	MVS

メタリッシュシステムの詳細

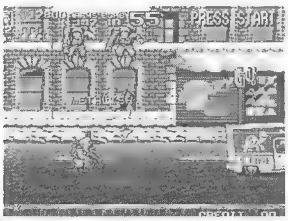
今一度メタリッシュシステムについて再確認し、点数を飛躍的に伸ばしてみてはどうだろうか？

メタリッシュを狙うには

エンブレムを取ると、一定時間点数がカウントされ、その獲得点数に応じてランク付けされるメタリッシュシステム。加算される対象は、敵に撃ち込んだときの点と、得点加算アイテム取得の二つだ。

ポイントは撃ち込み点で、敵弾に撃ち込んでも加算対象にはならないので注意したい。あくまで敵本体が対象なのだ。

なお、ランクによって異なり称賛がメタリッシュ終了時に表示されるぞ。最も高い称賛である『メタリッシュ』を狙うには、近接攻撃を多用するのが近道だ。



「メタリッシュ」の称賛さえもらえれば、あとはノーミスクリアで50万点ゲットだ！

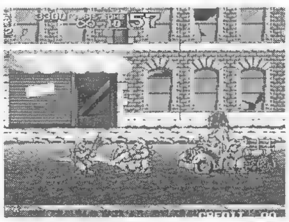
こうなると終わるよ

メタリッシュシステムの終了は、単にメタリッシュゲージが無くなるだけではない。メタリッシュゲージがあるのは乗り物の耐久力ゲージがあるところと同じ場所。つまり、メタリッシュゲージが残っていても乗り物に乗った時点で終了してしまうのだ。

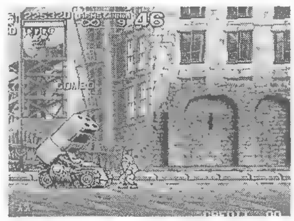
もちろん、メタリッシュシステムが継続中にミスをしても、ゲージは消滅するぞ。

称号の差異

ランク	[illegible]	[illegible]
RANK1	青	Bravo
RANK2	緑	Great
RANK3	赤	Terrific
RANK4	白	Metalish



エンブレム効果時間中にミスをしたら最悪。残人数は減るしメタリッシュも終了。



乗り物状態では乗り物ゲージが優先されるので、エンブレムを取っても意味が無い。

～メタスラ上達への道～
第2回
「撃てばいいってものじゃナイ！」

強力な武器を手にしたら、誰もが破壊衝動にかられて辺り構わずぶっ放しがち。並み居るザコ兵士をオーバーキルして己の強さを世界にアピールしてもいいけど、その後どっしり構えるボスに冷や汗タラリ……ありがちだ。

そしてもう一つ。ロケットランチャーを前方の兵士に乱射していたら、背後に敵の目がキラリ。もちろん背後に攻撃したんだけど、なぜか弾が出ずに……兵士の冷たい目が最後に見た光景だった。

この二つはもちろん武器に関するお話。メタスラの武器は通常ショットよりも圧倒的に強力だが、いかんせん残弾数を見落としがち。

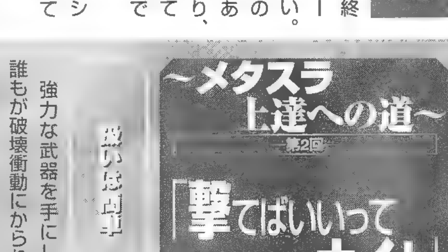
つまり、敵が居ないところでの無駄撃ちは極力控え（1体1体狙って撃つ）、弾切れしやすい武器は確実に敵に当てて、接近されないようにするのが上達の秘けつなのだ。

また、武器アイテムをわざと取らず（ジャンプで飛び越える）に進む方がいい場合もある。武器の性能と、それ以降のステージを考慮して取捨選択をすることが重要なわけ。

主要武器アイテムの特徴

	武器名	特徴
H	ヘビーマシンガン	レバー前→上の入力（もしくは逆）で斜めにも撃てるのが最大の利点
2H	2T ヘビーマシンガン	攻撃力は高めだが、斜めに撃つことができないのが欠点。
R	ロケットランチャー	若干敵に向かって誘導する性能があるが、弾切れしやすいのが欠点
S	ショットガン	超破壊力だが、弾切れしやすい。ザコ戦や誘導ミサイルの破壊が苦手。
L	レーザーガン	高威力かつ弾切れの心配がない最強武器。なるべく温存したい。
C	エネミーチェイサー	敵を追尾する高速ミサイル。威力は低いが弾切れは気にならない
I	アイアンリザード	ジャンプ中や高い位置にいるとき、前方が大きな死角になるのが怖い。
F	フレイムショット	射程制限はあるものの、固い敵をあぶったときの威力は桁違い。

敵が全く居ないのに弾を撃つ気持ちは分かるけど、弾がもったいないのよね。

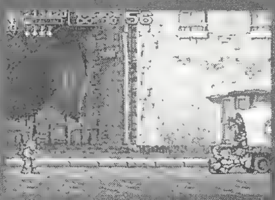


敵は基本的に狙って撃ちたい。弾切れの危険もあるから、なおさら意識しよう。

キャラ差について修正：前号で解説している近接攻撃の点数のキャラ差は、発売版では変更されています。トレバーの近接攻撃に硬直があって使いにくいことは変わっていませんが、ナディア以外は近接攻撃で500点入るようになりました。また、ナディアも特定の敵に対しては近接攻撃が100点になるようです。ここに訂正させて頂きます。

MISSION 2 メタリッシュ

この面のメタリッシュも、開幕で拾える。具体的にはスタート直後にエンブレムを取り、トラックから出る兵士をしゃがみ斬りすればOK。最後のザコはボーリング弾を投げるので、[illegible]

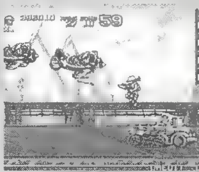


[illegible]

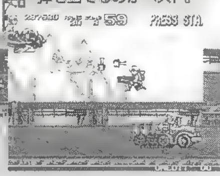
工業地帯（高速スクロール） 大ピンチ！敵大編隊来襲!!

ここは最も危険なエリア。敵は戦闘機とパラシュート兵がメインだ。パラシュート兵は自分と横座標が合うと弾を撃つので、早めに倒そう。問題の戦闘機は2機以上が同時に出現し、変速移動をしつつミサイルを撃ってくる。危険なのは最初の1回で、それ以降は出現する武器アイテムを使えばそれほど難しくはない。自分の上下の戦闘機を優先して破壊しよう。

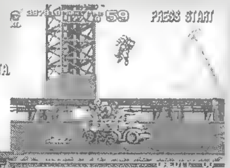
では、最初の一回はどうすればいいのか？　左上後方に出現したところにジャンプして手りゅう弾orロケットランチャーを使い、速攻破壊を目指そう。



とにかく戦闘機が厄介。特に最初の1回は間合いが近く、破壊しにくいので注意。



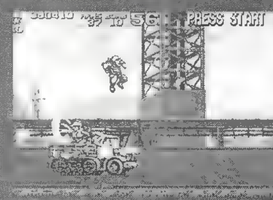
出現後少し近付いてきたら、ジャンプ手りゅう弾を当てるのがベスト。



このような普通のザコでも、油断して斬り殺されないように。後ろに気を配ろう。

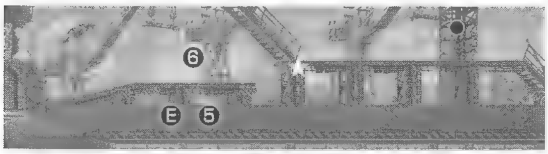
残ミサイルに注意!!

敵戦闘機の撃つ弾は、空中で一定時間待機後に高速で移動してくる。[illegible]ジャンプをしても間に合わないことが多いので、早めに破壊orジャンプ撃ちで対処しよう。

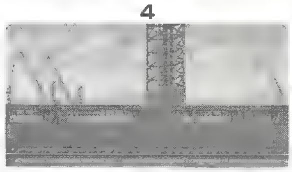


[illegible]

MISSION 2 MAP



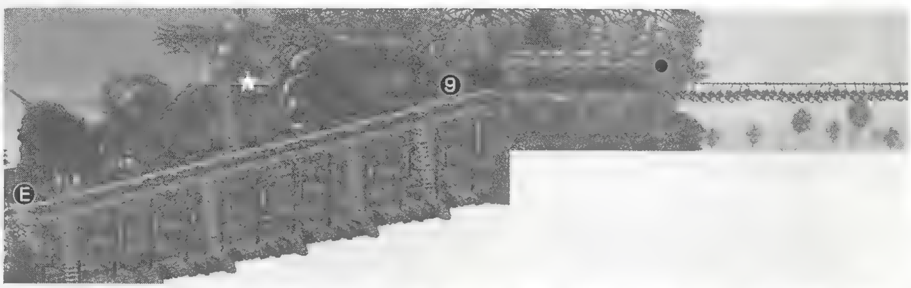
工業地帯（高速スクロール）1・2・3・4

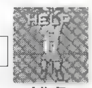


崖へ

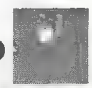
※高速スクロール面補足　1：⑦×2　2：⑦×2　3：⑦　4：⑦

坂道



★ ★  捕虜

Ⓔ  エンブレム

●  隠しポイント

崖 戦車のドテッ腹に風穴を空けろ!!

まずは崖の上にノーマル戦車が出現し、自分と同じラインにザコが出現する。ノーマル戦車2台を上撃ちで破壊した後は、ノーマル戦車＋土のうに隠れたライフル兵&迫撃砲兵×2が相手になる。ここは土のうもろともザコ兵士を一掃してから戦車を相手にしよう。

前後からくるザコ兵士はペンシルミサイルを撃ってくる強敵。弾を撃たれる前に倒すこと。後半は大型ヘリからトーチカ地帯へと進んでいく。そして、ラストはメタルスラッグが登場。一緒に出るアイアンリザードも重要アイテムなので、確実に回収しておきたい。



土のう及び敵兵士から確実に倒しておくこと。戦車の弾は避けやすい軌道だからだ。



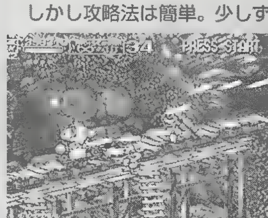
大型ヘリ戦は左に出てくるザコ兵士の処理がポイント。ザコ優先で対処しよう。

このメタルスラッグとアイアンリザードはボス戦で活躍する。破壊されないように注意！

坂道 メタスラで突撃せよ！

坂道では大量のザコ兵士がところ狭しと沸いて出る。そしてシーンの最後にはボーリング戦車も同時に出現。メタルスラッグの全方位バルカンを持ってしても手に余る猛攻だ。

しかし攻略法は簡単。少しずつ進み、ザコ兵士を少しずつ処理すればいい。上の方の見づらい敵に警戒して弾を撃ちつつ進み、ハシゴを昇ってくる敵をじっと待ち、補充されなくなってから進もう。ボーリング戦車とのタイマンに持ち込めるぞ。



上からの見えないバズーカが厄介。上を優先して攻撃しつつ進むのがポイントだ。



ハシゴの補充兵もしっかり倒して進めば、ボーリング戦車とタイマンになる。

攻略補足：市街地後半でブラッドレーに乗っていないときは、ヘリではなく戦車の速攻破壊を目指そう（手りゅう弾併用で）。ヘリには弾を真下に撃たせるようにして、なるべく左の方で戦うようにすれば簡単だ。

乗り物図鑑② METAL SLUG(メタルスラッグ)

ミッション2で登場するメタルスラッグは[illegible]となるため、ダメージを受けないよう[illegible]したい。[illegible]でのボーリング戦車の弾をジャンプで[illegible]できれば、[illegible]。



[illegible]

乗り物図鑑① BRADLAY(ブラッドレー)

市街地に登場するブラッドレーは、ヘリに対してCボタンの主砲を当てられるのが強みである。高速スクロールエリアに入る前で強制的に降ろされてしまうため、無理に温存していく必要は無い。



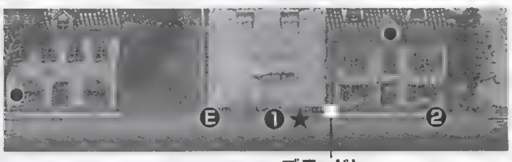
ブラッドレーは市街地道中で役立つ。主砲の角度が悪いと思ったら

MISSION 2 ～国境に架(かか)った橋の上～

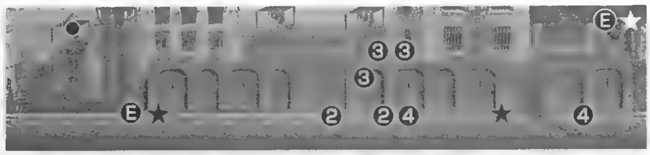


[illegible]くなるため、バタバタとミスしやすいミッション2。特定の[illegible]しいシーンは、敵に対する基本的な対処法に加えて、この敵を先に倒すかも重要になる。一方、弾を撃たせない戦いができれば、すぐに[illegible]げるようになる。[illegible]

市街地 START



工業地帯





崖



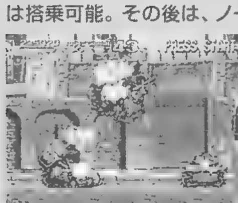
坂道へ

市街地 上から横からOH!

スタート直後のトラックでは、背後の兵士がボーリング弾を投げるので、後ろを優先して倒していこう。

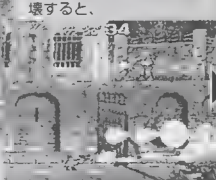
次はブラッドレー。4連ミサイルを水平に射出するが、これは左端まで届かないので、遠距離戦なら楽勝。破壊後は搭乗可能。その後は、ノーマル戦車が1台登場した後しばらくザコが出現し、ノーマル戦車→ノーマル戦車+ヘリ→大型戦車+ヘリ2機という流れに。

最初のヘリは主砲×2、次のヘリは1台へ主砲×2、もう1台にバルカンを当てて速攻破壊を目指そう。大型戦車は乗り物から降り、しゃがみ撃ちで対処だ。



ヘリに対してはブラッドレーの主砲が役立つ。2発当てて弾を撃つ前に破壊だ。

ラストはもう1台大型戦車が出現する。これを破壊すると、





上の段にバズーカ兵がずらりと並ぶ。ドアから出るところですべて倒していこう。

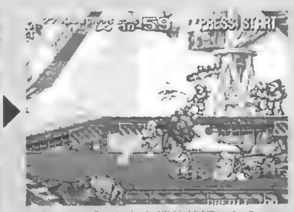
工業地帯 ここ簡単です

工業地帯での敵ラッシュは1カ所のみ。中型戦車+ザコの部分だ。盾を持ったザコが交ざるため、こちらの攻撃が防がれやすい。加えて手りゅう弾を多く投げてくるため、中型戦車との混合攻撃が危険。

中型戦車は放物線を描く弾を撃ってくるが、ここでは幸いにして画面に少し出した状態で破壊可能。弾を撃たれることなく、なおかつザコも出てこない状況で破壊できるのだ。ゆっくりスクロールさせていこう。



こんな感じで、画面に少し出して破壊すればいい。ゆっくりスクロールさせよう。



そうすればこんな危機的状況にならずに済む。猪突猛進は愚の骨頂というわけ。

ペンシルミサイルについて：崖で出てくるザコの撃つ「ペンシルミサイル」とは、自分を狙って移動してくるミサイルのこと。ショットを当てると一瞬動きが止まり、だんだん上にずれていく性質がある。逆に、ペンシルミサイルが接近しているときに背後に敵が現れると、お手上げ状態になりやすいので注意

BOSS MISSION 2

縦式トーチカ「ダルマーニュ」

まるでダルマ落としのように、というかダルマ落としそのもの「ダルマーニュ」。各階層で攻撃パターンが違い、どの階層を破壊していくかが攻略の鍵を握っている。そして今、「ダルマーニュ」は完全に攻略され、ただの稼ぎマシーンになっている——。

ダルマーニュの構造

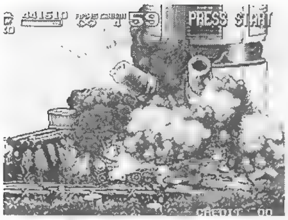
ダルマーニュは、五つの階層からなる縦長の巨大兵器。階層ごとに攻撃方法が異なり、同時に二つの階層からの攻撃を受けることになる。

また、ダルマーニュ最大の特徴であるダルマ落としの仕掛けはかなり厄介。

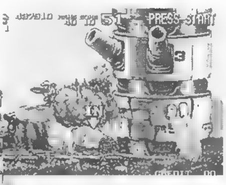
例えば最初の第一＋第二階層で第二階層を破壊すると、今度は第一＋第三階層の同時攻撃になるというわけだ。

組み合わせが悪いと……

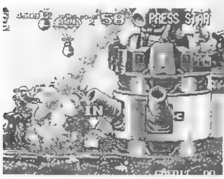
五つの階層は破壊の順番によって、合計で10通りの組み合わせのうち四つを経過して最後に行き着くことになる。このため、破壊の順番や組み合わせが悪いと、かなり危険な状況になる。



一つの階層を破壊すると、ダルマ落としのように次が降りてくる『ダルマーニュ』。



第一階層＋第三階層。こうなると足場の上で右往左往……恐らくミスすることでしょう。

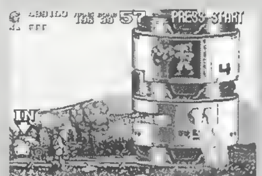


第三＋第五階層ならこんな感じ。圧倒的な弾幕に阻まれて、『投了』寸前だ。

各階層の攻撃

第一階層

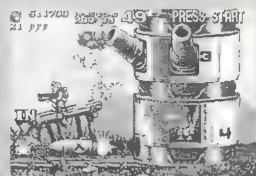
機関砲から弾を水平に撃ってくる。この弾は下の段、もしくは足場の上で半分より右にいれば当たらない。ほかの階層の攻撃をジャンプで避けるなら、足場の上で避ける方がいいだろう。



機関砲は人間時なら立っていても当たらない。足場の上なら半分より右にいれば大丈夫。

第二階層

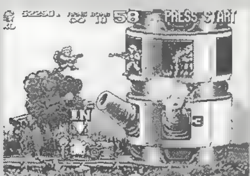
中央のハッチから、兵士が自分狙いの弾を撃ってくる。また、この階層は最下層にくると、下部の発射口から左へ巨大なミサイルを水平に発射してくる。中央の兵士は4人で打ち止めなのがポイント。



第二階層が下にくると、穴からミサイルを水平に発射する。下の段はもう危険地帯だ。

第四階層

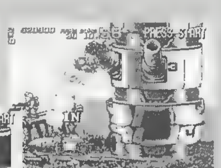
左のハッチにライフル兵、中央のハッチにバズーカ兵が出現する。ライフル兵は常に水平、バズーカ兵は自分を狙って弾を撃つ。なお、ここの兵士は倒しても補充されるため、点数を稼ぐことが可能だ。



自分を狙っているのはバズーカ兵だけ。この弾を避けつつ、ついでにライフル兵も倒せ。

第三階層

最も厄介な階層である第三階層。2門の砲台から放物線を描く火炎弾を撃ってくる。火炎弾は2種の軌道があるため、素早く察知して避けるのが肝心だ。下の段で避けたいところだが、そうすると第3階層に攻撃を当てることができない。足場の上で避け、なるべく早く倒そう。



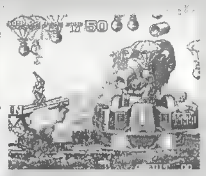
火炎弾は2種の軌道で飛ぶ。思ったよりも攻撃判定が大きいので、素早い反応が重要だ。



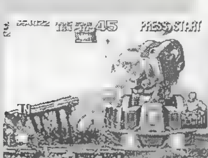
下の階層にきたときは一応左端が安全。ほかの攻撃が当たらなければね。

第五階層

ラストは主砲からの攻撃と上空からの爆雷。主砲は自分を狙っているものの、ある程度角度が決まっているため足場の左端までは届かない。また、第五階層のみになった場合は、足場の上と第五階層の懐、および左端は主砲に対して安全地帯。なお、爆雷は破壊可能だ。

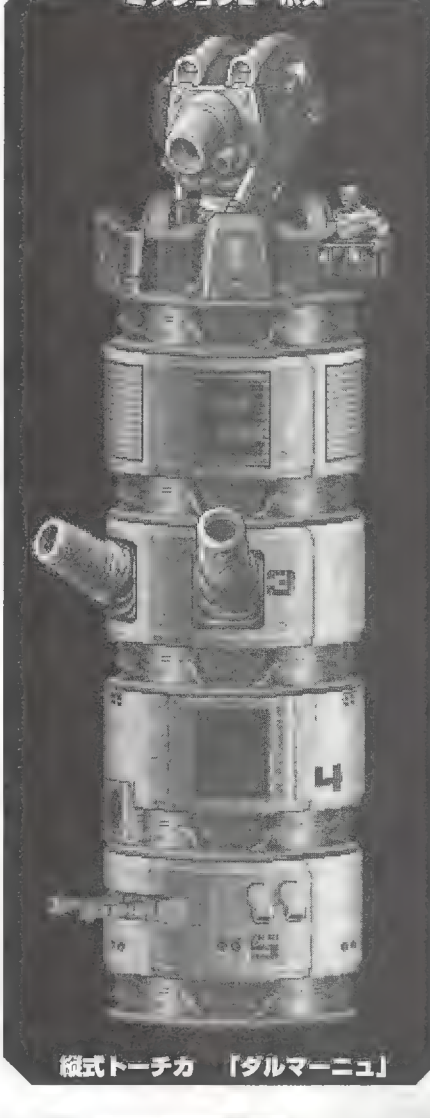


爆雷はショットで破壊可能。上撃ちを使って自分の逃げ道を早めに確保しよう。



主砲の角度は決まってるため、下の階層ならば懐に入っても一応当たらない。

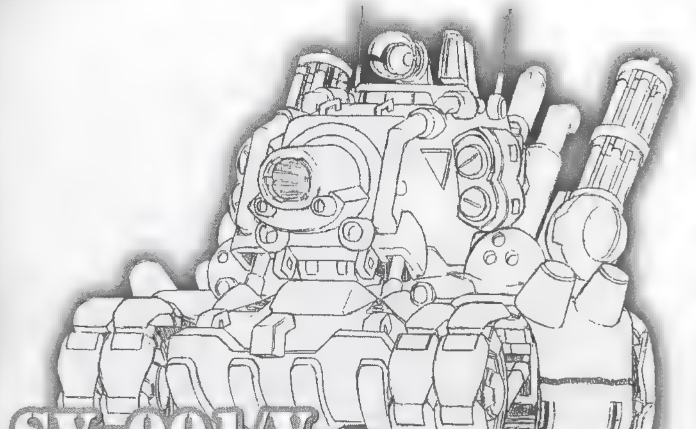
ミッション2　ボス



縦式トーチカ　「ダルマーニュ」

限度!! 入れてす

ノーダメージ？：ボスは2階層が同時に攻撃してくるが、その一つ上の階層も少しだけ画面に見える。この階層に向かってジャンプ手りゅう弾を当てると赤く点滅！　もしかしていきなり一つ上の階層を破壊できるのか？　謎だ。



SV-001/V METAL SLUG

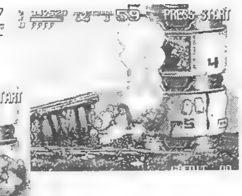
破壊までの完全パターン

では、実際にどの順番で破壊していくかをしっかり把握してもらいたい

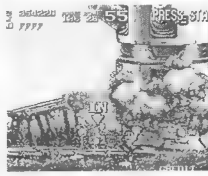
●階層：第一(下)第二(上)

攻略の鍵を握るのが第二階層。第二階層は兵士が居るが、4体倒せばそれ以上補充されない。これを最下層に持ってくれば、水平にミサイルを撃つだけなので、足場の上がフリースペースなのだ。

第二階層の兵士は爆風の大きな攻撃で倒すことができる。簡単なのはメタルスラッグの主砲。密着して主砲を4発撃ち込み、そのまま降りて足場に乗ればいい。それ以外では、途中で入手できる武器アイテムのロケットランチャーや道中で出るアイアンリザードを温存すれば攻撃可能だ。後は第一階層を破壊しよう。



最初に第二階層の兵士をメタスラやロケットランチャーですべて倒してしまう。



後は第一階層を破壊すればいい。第二階層を破壊してしまわないように注意。

●階層：第二(下)第三(上)

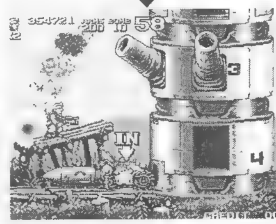
第三階層は問題の火炎弾がくる。足場の上で火炎弾を避けるコツは、左の砲台から来る火炎弾の軌道に集中し、写真の位置で左右に小刻みに動くところにある。写真の位置は火炎弾に対して安全地帯なため、多少ずれていても少し動けば簡単に回避可能なのだ。

●階層：第二(下)第四(上)

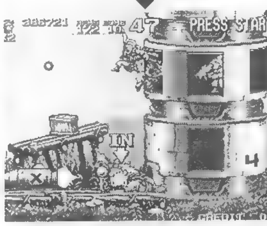
第四階層は兵士のみなのでさほど難しくない。奥のバズーカ兵の弾が自分を狙っているので、この弾をジャンプで避けながら、手前のライフル兵を倒していけばいい。なお、この兵士は倒せば点数を稼げるが、効率が悪いので手りゅう弾で瞬殺もアリ。

●階層：第二(下)第五(上)

ここでようやく第二階層を破壊する番。第五階層を最下層にすれば、足場の上や左端が安全地帯になるからだ。したがって、第四階層を破壊したらすぐにメタルスラッグに乗り、第二階層に密着してバルカン＋主砲で素早く破壊してしまおう。残りの第五段階は、左端で戦えば簡単にクリアできるだろう。もしもメタルスラッグが破壊されたとしても、爆雷を上撃ちでしっかり破壊すれば問題ないはずだ。



この位置は火炎弾に対しての安全地帯。ただし、ジャンプやしゃがみではダメなのだ。



ここの兵士は倒せば点数が入り、なおかつ補充されるので稼ぎに向くと思いがちだ。

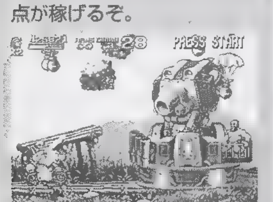
第四階層を破壊したらメタルスラッグに乗り、主砲併用ですぐに第二階層を破壊しよう。



そうすれば左端でメタスラに乗っていても攻撃可能。バルカンで一気に勝負だ。

BOSSでの稼ぎ

第五階層の爆雷は非常においしい稼ぎポイント。爆雷は近接攻撃で倒す……いやいや、最も安定して稼げるのが、メタルスラッグのバルカン。左端から斜め上にバルカンを撃てば、多くの爆雷で撃ち込み点が稼げるぞ。



爆雷は近接攻撃で破壊するより、バルカンの方が安定して稼げる。

友情パワーはどうなの!? 2人同時プレイ考察 序章

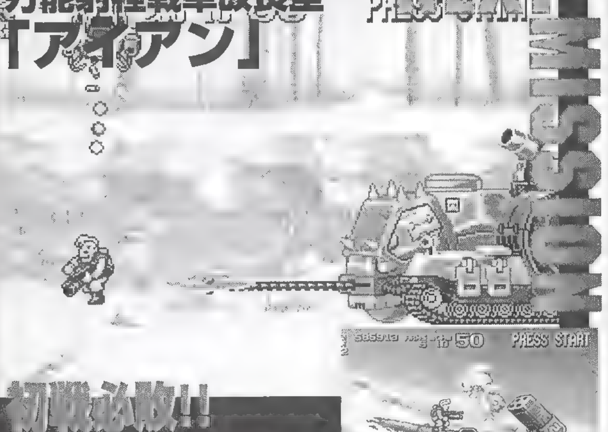
ナディア「ねぇ、トレバー。私最近思ってるんだけど、2人で協力して『アマデウス』を殲滅できるの？」
トレバー「そりゃもちろん。協力プレイもあるぜ」
ナディア「本当？　何かやってみたいかも」
トレバー「じゃあちょっとブリーフィングでもしておくか」
ナディア「ていうかさぁ、単純に2人で敵を倒せるから楽になんじゃないの？」
トレバー「もちろんだよ。それが協力プレイの醍醐味だからね。でも、それ以外にも協力プレイのポイントはあるぜ」
ナディア「……」
トレバー「……」
ナディア「何もったいぶってんのよぉ。早く言いなさいよ」
トレバー「乗り物が出たらどっちが乗る？」
ナディア「私でしょ？」
トレバー「なぜ？」
ナディア「レディファーストだからよ。文句ある？」
トレバー「まぁ待て。戦術的に考えてくれよ。上級者の俺が乗る方が、乗り物が壊れにくいし、圧倒的火力で敵を一掃できるぜ」
ナディア「何言ってんの？私が乗れば攻撃を受けても生きていられるじゃない」
トレバー「ならこうしよう。ザコ戦は俺が敵を一掃する。ボス戦は攻撃がキツイからナディアが乗ってくれよ」
ナディア「了解～！」
……かくして愛の協力プレイは始まった。次号必見？

※キャラクターの会話は編集部で勝手に作成したものです！

NEXT MISSION

次号「山は白銀 眠ると死ぬぞ！」へ!!

万能射程戦車改良型「アイアン」



初戦必敗!! 弾幕と電ノコが生命を絶つ!!



踏み込め矢印!!

DDRMAX2 DanceDanceRevolution 7thMIX

© 2002 KONAMI

MAX から登場したフリーズアローは、[illegible]

DDR MAX2
Dance Dance Revolution 7th MIX
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：[illegible]
■ [illegible]

Text：[illegible]

DESTINY



SINGLE HEAVY「激」。フリーズアローをしっかりキープしながらノーマルの矢印もしっかり踏もう。矢印に圧倒されないように。

POINT 1

[illegible]ら話を進めていくぞ。

[illegible]こらえて、身体を少し左に向[illegible]

[illegible]る十六分の矢印を、八分のリ[illegible]



POINT 2

フリーズアローと八分を刻む矢印の複合が流れてくる。フリーズアローは、途切れないようにしっかり足を置いたまま、もう片方の足で八分の[illegible]右足でスタートして、交互に足を運んでいけば[illegible]

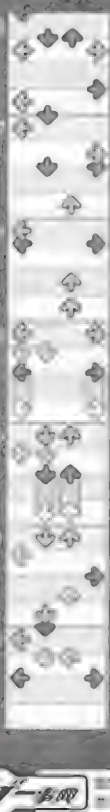




POINT 3

POINT 4

[illegible]



閉店はイヤだ!!

[illegible]

[illegible]MAX2では、踏み応えのある譜面もグンと増えたので、新しい曲や矢印盛り[illegible]

いんぷれっしょん [illegible]

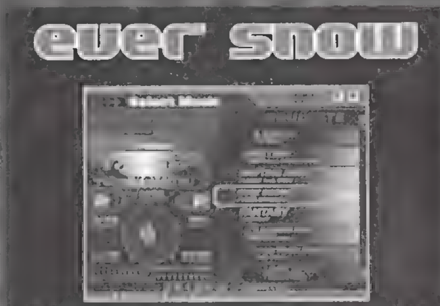
「踊」じゃ物足りない、でも「激」だと曲によっては終わっちゃうって人！

オプションも活用してる？

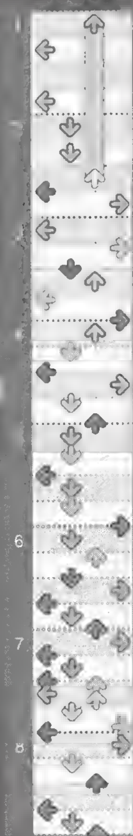
[illegible]ることで、セレクトオプション画面に移行する。ここで「Other」という項目を「SOLO」にすると、[illegible]メしたい。とりあえず紫が流れてきたときは注意して、判定部分をよく[illegible]

スムーズなステップを心掛けよう

[illegible]もう一歩ステップアップしたいという中級者のために「激」の中から、難[illegible]テップのパターンを体で覚えて、応用を利かせることができるようにな[illegible]



SINGLE HEAVY「激」。ミスを誘う十六分の矢印が、大量に流れてくる。体でリズムを覚え、踏みにくいリズムにだまされないように。



POINT 1

[illegible]

さて、3から6小節の[illegible]では、曲に合わせた同じリズ[illegible]

[illegible]7[illegible]目の右足か[illegible]8小節目に[illegible]る左矢印[illegible]で、「タンタンタタタンタンタタン」というリズムになっている。[illegible]面ではかなり分かりづら[illegible]、注意深く[illegible]に耳を傾けてもらいたい。



POINT 2

[illegible]の後は、しばらく[illegible]譜面[illegible]続くので、7[illegible]省略する。9小節目[illegible]面を[illegible]れば分かる通[illegible]リズムが2小節ずつ[illegible]れている。この後に[illegible]リズム[illegible]4小節近く続[illegible]ステップは問題無く交互[illegible]ので、曲に合わせて[illegible]よう。ただしポイン[illegible]る直[illegible]で少しリズム[illegible]ので、うっかり勘違[illegible]ように。



POINT 3

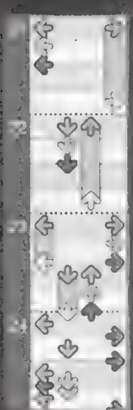
[illegible]

[illegible]る。13小節は上矢印を[illegible]、14小節は右足で踏むようにしたい。[illegible]の最初の上矢印を右足から[illegible]めれば、19小節の終わりまで[illegible]むことができる。ただ[illegible]やっぱり注意したいのは[illegible]17〜19小節にまばら[illegible]。いつものタイミングに多少のフェイントが掛か[illegible]じになるので間[illegible]ないように。

最後の19[illegible]小節にかか[illegible]右矢印から次の[illegible]踏みに入るときは、右足[illegible]から[illegible]に八分の間[illegible]移動させるので[illegible]注意が必要だ。

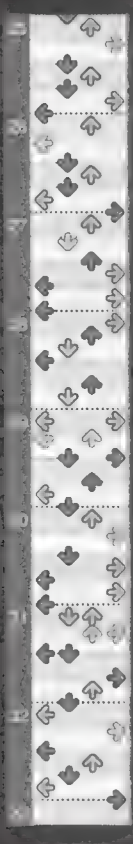
上達したいっす！

[illegible]がる。同じ曲の同じ場所でよくミス[illegible]ップを考え直してみるといいかもしれない。また、お店に来るいろいろなプレイヤーのステップを見るのも参考になることが多いぞ。



POINT 4

フリーズアローと複合で流[illegible]でフリーズアローを踏み変えるときも、三連打[illegible]



POINT 5

29小節の3連続の同時踏みの後は、上矢印を右足からステップを開始しよう。[illegible]

は、[illegible]足を上、[illegible]を下に置け[illegible]、その後の[illegible]続の同時踏み[illegible]も無理の無い[illegible]勢でスムーズに行なえる。[illegible]く右矢印を右足から交互に[illegible]んでいく[illegible]

[illegible]足で[illegible]むことになる。ここで左足を[illegible]ろから回して[illegible]矢印を踏むのが安定しない[illegible]、その手前の二つの矢印[illegible]踏み、一番最後は右[illegible]

ゲー事典 **オプション活用の補足**：「Speed」を「×1.5」にすると、矢印が流れるスピードが通常の1.5倍になって、矢印の間隔が広がる。特にBPMが遅くて、八分や十六分の矢印がごちゃごちゃ存在しているような曲なら、見やすくなってオススメ。ただし、あまりBPMが早い曲になると矢印を広い範囲で見渡せないため、ステップを失敗しないように注意しよう

高難度の2曲に挑戦!!

beatmaniaⅡDX 7th style

インプレッション

beatmaniaⅡDX 7th style、やってるかな？ 回を重ねることにどんどん難しくなっていくⅡDXシリーズ、今までプレイし続けてきたプレイヤーでも、さすがに詰まってしまうこともある。そんなワケで、今回は難しい曲をピックアップしていくぞ。

本稿では、都合上スクラッチをS、鍵盤を左から1〜7番と表記してあります。譜面の数字は小節を表しています。

beatmaniaⅡDX 7th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：BEAMANI
■操作方法：7鍵盤＋スクラッチ
■発売日：2002年4月（稼働中）
■使用基板：――

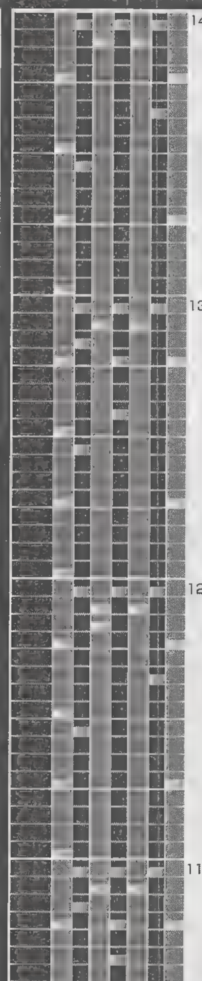
Text：ハメコ。

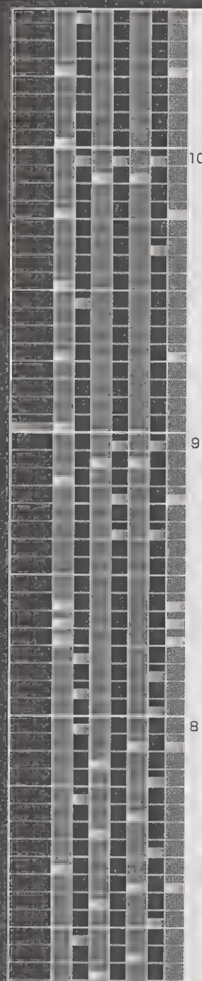


近作のノーマル曲では、『A』と双璧を成す難しさの『Stoic』。満遍なく難しい譜面は『A』を越えているかも？

序盤

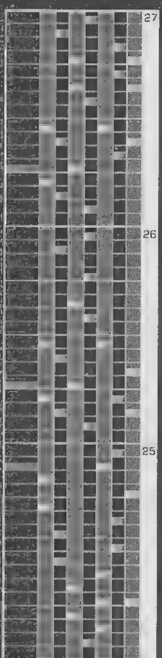
最初の十六分地帯はこれといって難しい点は無いので、問題無くできるハズ。問題となるのはその後。押しにくい和音が十六分で降ってくる。どのパターンも微妙に和音が違い、間違えやすいので苦戦するだろう。ここでは1、2、3番をどの指でカバーするかが重要になってくる。左手が動く人は1、2、3番を左手で、そうでない人は1、2番を左手で取るとやりやすいハズだ。

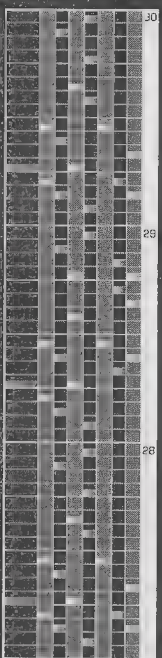




中盤その1

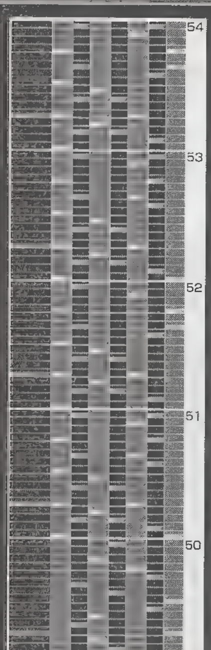
相変わらず十六分が続くのだが、このパターンでは途中に登場する3＋7〜6〜3＋7〜6番が難しい。3番を左手に任せて、7〜6〜7〜6番と右手で取ろう。そして、意外にやっかいなのが十六分で降ってくる階段とスクラッチの複合。このパターンの場合、3＋Sのみ登場する。1P側でのプレイ時は鍵盤＋スクラッチを左手で取る方が後々の上達を望める。とはいえ、スクラッチを左手で、3番を右手で取った方が簡単なのは事実なので、好きな方を選ぼう。





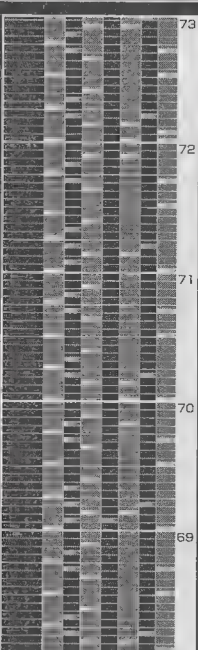
中盤その2

2＋4番が多く登場する中盤後半地帯は曲中でもかなり難度が高い。2＋4番を左手で押した方がリズムがつかみやすいとアドバイスしておこうか。少し変則的な指配置となるが、3番を右手で押すことができればリズムが取りやすいだろう。スクラッチは1＋3番とともに来るので同時取りで処理していこう。



終盤

終盤は1、2、3番が終始登場するので、取りこぼしの無いように。右手で3番を取ろうとするとリズムが狂いやすいため、どうしてもできない人は、左手で1、2、3番を取るように練習するといい。それ以外の部分は右手で問題無く押すことができるはず。ここでゲージを減らさなければ『Stoic』はクリア目前だ。



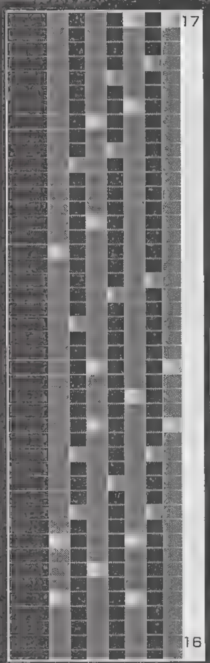
ゲー事典 前作6th styleでは、曲中にオブジェ数が900以上あると、EXPERTモードのゲージの減り方に補正が掛かり、普段よりも減る仕様になっていたが、今作7th styleではそれが無くなり、難しい曲の場合もゲージが減りにくくなったため、安心してRANKINGコースや、ORIGINALコースを選ぶことができるハズだ。



本作で、最も難しいといわれている「SPICA」(ANOTHER)。階段があまりに詰まっているため、ノーマルスピードだと見えないかも?

序盤その1

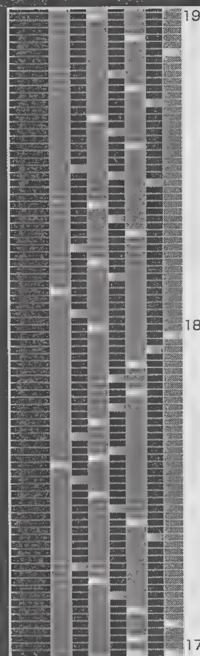
このパターンは序盤と終盤に一度づつ出てくる(終盤は多少譜面が変わる)。序盤の方はこのパターンスクラッチが入っていない譜面で、曲中では簡単な部類に入るため、ここはサクっとクリアしたい。最初の1+5~3~1+5番という同時押しパターンは、左手が得意な人は1~3~1番を左手で、逆に右手が得意な人は5~3~5番を右手で取ろう。終盤ではスクラッチが入るものの、それほど難度が上がるワケではないので、鍵盤&スクラッチ同時取りを練習しさえすれば間違いなくできるハズ。ここでミスが出てしまうと、続くパターンの難しさからいって、ゲージを回復するのは難しい。



序盤その2

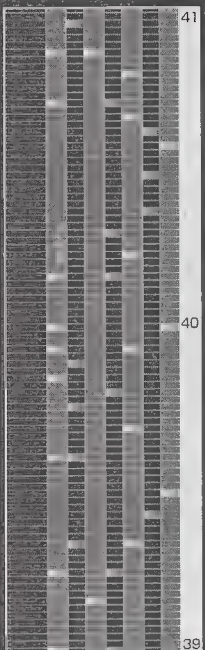
序盤その1と同じく、このパターンも、序盤の後半と終盤の後半にほとんど同じ鍵盤のパターンが出現する。序盤ではスクラッチが全く入っていないという点も、序盤その1と同じとなっている。注意点は、ずれているように見えて実は同時押しだったり、逆に実はオブジェがずれている、という細かいずれが多いこと。この場合、とりあえず同時に押してしまえば、まず両方を取ることができるハズ。序盤は問題無く押せる人も多いと思うが、やはり問題は終盤になる。イヤらしいスクラッチ配置のおかげで凶悪な譜面と化す。とはいえ、鍵盤&スクラッチ同時取りの技術が試されるいい機会だといえるだろう。

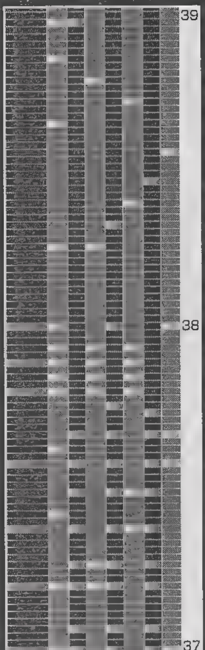




中盤その1

始めの方は「この曲に挑んでいるプレイヤーならば問題無くできる程度の難度だが、後半のスクラッチ+和音のパターンはかなり極悪な譜面。間違い無く曲中でも最難関となる部分で、ここでゲージが2%になってしまうプレイヤーも少なくないだろう。1P側では間違いなくスクラッチ、1、2番を左手で担当し、残りを右手で押すのが賢いやり方。3、4回目のスクラッチはS+2+4+6(5 or 7)~1番となっているが、ここは左手でS+1+2番を同時に取ってしまった方がやりやすい可能性も考えられる。2P側ではスクラッチ、6、7番を右手で取り、後は左手に任せてしまおう。そしてスクラッチ+1+3+5番からの1+3+5番の4連打は、スクラッチと鍵盤の同時取りでもいいがスクラッチを片方の手で担当し、残った方の手で4連打する、というのも実はやりやすい。スクラッチで悩まされている人は一度試してみるといいだろう。





中盤その2

3+5番か3+7番が八分間隔で延々降り続けてくるこのパターン。スクラッチはイヤらしい所に配置されてはいるものの少ないので、鍵盤に集中することができるだろう。攻略法としては、先述の二つの同時押しを右手だけで処理するか、左手で3番を処理するかで分かれるところである。ちなみに3番は終始登場するため、体力のある側の手に任せた方が、間違い無く楽にこなせるハズだ。





ワンハンドorダブルプレイのススメ

シリーズもついに8作目となり、難度が上昇し、それに伴いプレイヤーのレベルもかなり高くなっている昨今。SPICA ANOTHERも簡単にできた凄腕さんは、ぜひダブルプレイをやってみてほしい。左手、右手でそれぞれ異なった譜面を弾く「混合フレーズ」はシングルプレイには無い面白さ。オススメ曲はera(nostal mix)。これが簡単にできたらあなたは神ですな。

ゲー事典 **ダブルプレイのススメ欄外編**:さすがにera(nostal mix)は飛ばし過ぎたと思うので、もう少しオススメ曲を。「混フレ」入門曲としては「DEADLINE」、「Mr.T」(ANOTHER)辺りが丁度いいはず。といっても両手共にある程度動かせないと厳しいので、鍵盤を片方の手だけでプレイする「片手プレイ」で手を鍛えつつ挑戦してみてはいかが?



K.O.F.2001を総括!!

THE KING OF FIGHTERS 2001

IMPRESSION

タクティカルオーダーシステムを存分に楽しんでる？　エントリーキャラを4人にしてドッシリ闘ったり、逆に1人で格好いいストライカーコンボを決める！　何ていう、色んな遊び方ができるのも特徴だよね！

今回で攻略も一区切り[illegible]で特に目立ったキャラクターを取り上げて、グループ化してみたぞ。[illegible]があると思うが、編集部内の評価はこうなったぞ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2001年11月（稼働中）
■使用基板：[illegible]

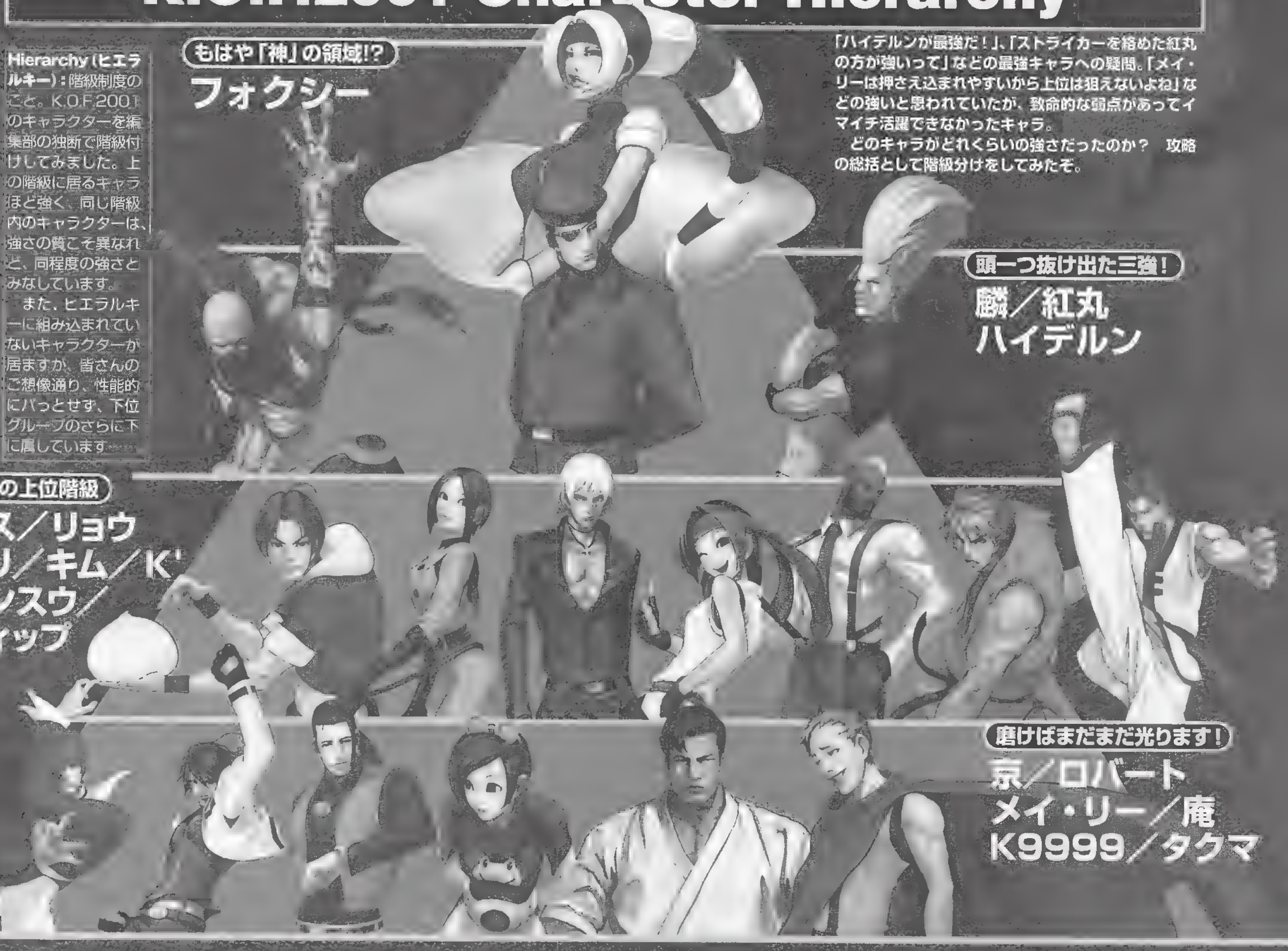
K.O.F.2001 Character Hierarchy

Hierarchy（ヒエラルキー）：階級制度のこと。K.O.F.2001のキャラクターを編集部の独断で階級付けしてみました。上の階級に居るキャラほど強く、同じ階級内のキャラクターは、強さの質こそ異なれど、同程度の強さとみなしています。

また、ヒエラルキーに組み込まれていないキャラクターが居ますが、皆さんのご想像通り、性能的にパッとせず、下位グループのさらに下に属しています……。

「ハイデルンが最強だ！」、「ストライカーを絡めた紅丸の方が強いって」などの最強キャラへの疑問。「メイ・リーは押さえ込まれやすいから上位は狙えないよね」などの強いと思われていたが、致命的な弱点があってイマイチ活躍できなかったキャラ。

どのキャラがどれくらいの強さだったのか？　攻略の総括として階級分けをしてみたぞ。



もはや「神」の領域!?
フォクシー

頭一つ抜け出た三強！
麟／紅丸
ハイデルン

安定の上位階級
セス／リョウ
ユリ／キム／K'
ケンスウ／
ウィップ

磨けばまだまだ光ります！
京／ロバート
メイ・リー／庵
K9999／タクマ

[illegible]

「頂点と三強」

フォクシー
麟
紅丸
ハイデルン

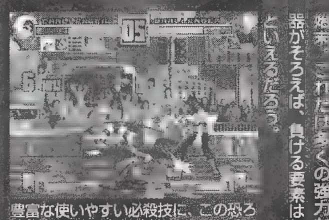
フォクシーが頂点に立ち、攻撃面に長けた麟、ストライカーとの相性抜群の紅丸、攻守のバランスが素晴らしいハイデルンが、後を追う形になった。

フォクシー

頂点に[illegible]したのは、全キャラに対し有利が付くとまでいわれているくらいのフォクシー。跳び込みやけん制技として大活躍のジャンプD、破壊力抜群で無敵時間があるブレニルニウム、奇襲に使える知恵の樹はガードされてもスキが無く、MAX超必殺技の惑星の祈りは、様々な状況で狙え、ガードされても反撃をくらいにくいなど、高性能な必殺技が数多くある。

また、乱舞技である白鳥の詩はフィニッシュ攻撃時に体力を多く奪うため、こんなに体力があるのに倒されるの[illegible]と精神的ダメージまで与える恐ろしい技。

極め付けは数多くのプレイヤ[illegible]しゃがみB。➡+A→⬇+A→[illegible]知恵の樹→ノアの記憶or白鳥の詩まで連続技にできるという始末。これだけ多くの強力な武器がそろえば、負ける要素は無いといえるだろう。



豊富な使いやすい必殺技に、この恐ろしいガード不能を装備されては手が付けられない。

麟

発生が早く、ヒットさせやすい小足から連続技になるMAX超必殺技の飛賊奥義千手羅漢殺は脅威の一言。この連続技だけで勝負が決まってしまうほど恐ろしい破壊力を持っている。

基本的には接近戦を得意としているキャラだが、判定が長く[illegible]とリーチのある[illegible]かけて[illegible]距離戦も行なうことができ、飛毛脚で自由に逃げ回れるため、麟の有利な間合いを保ちやすいのも強みといえる。

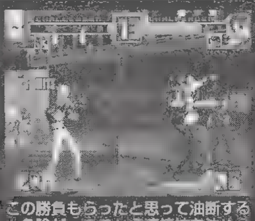


しゃがみBから近距離Dに目押しでつなげられれば、ゲージが無くても恐ろしい威力の連続技を決められる。

紅丸

遠距離立ちCとD、めくりジャンプDなど、ほかのキャラの一歩上をいく、優秀な性能の通常技を持っているのが強さの根元になっている。

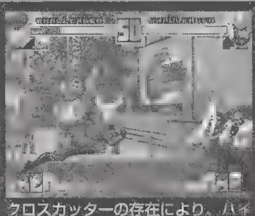
紅丸使いならチームに欠かせないといえる、ストライカーヴァネッサやラルフからの地上[illegible]込み連続技は、苦手な[illegible]面を強化しつつ、攻撃力をUPするというもの。ほかのキャラよりもストライカー活かせ[illegible]面が多[illegible]強力なため、これは[illegible]価を得ている。



この勝負もらったと思って油断すると危険だ。ここから連続技を決められて昇天します。

ハイデルン

スキの少ないクロスカッターと、無敵技のムーンスラッシャーで、跳ばせて落とすという待ちの戦法が強力でありながら、[illegible]機動力を活かして攻めていくことも得意としている。攻めも、守りも高いレベルでこなせる万能[illegible]スタイルキャラだ。ストライカーからの追撃にファイナルブリンガーを使った場合に、ダメージ補正は掛かるが、ハイデルンの回復量に補正が掛からないのも大きなポイントになっている。



クロスカッターの存在により、ハイデルンが試合の流れを支配することが多い。

「上位階級」

セス
リョウ
ユリ
キム
K'
ケンスウ
ウィップ

上に記した4キャラの下に位置するキャラたち。ウィップは得意キャラと苦手キャラが、別れてしまっているので、この階級に入るかどうかで意見が割れた。

セス

➡+A→弓月のスキの無い連携と、闇月の使いやすさが強さにつながっている。この二つの技を使った画面端でのラッシュは、「脱出不能なのでは？」とさえ思わせるほどだ。

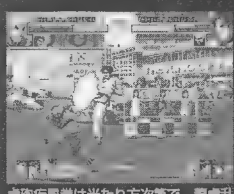
また、めくりジャンプBなど[illegible]ガードされても弓月、矢月まで出し切れるのが大きい。当て身技を多く持っているので[illegible]れる点もおいしい。特にMAX超必殺技の陽取り七瀬殺は、[illegible]評価も高い。



起き上がりや連続技などに幅広く使える、双掌掌陽の存在も高い評価につながった。

リョウ

ジャンプC+Dや虎煌拳など使いやすい技が多く、しゃがみC→龍虎乱舞の連続技で、効率よくダメージを与えることができる。また、虎砲としゃがみCにより、跳び込みを落としやすく、守りは堅固。安定した[illegible]しができるのが頼もしい。

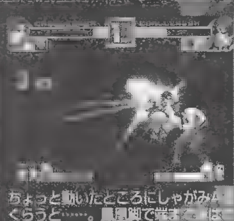


虎砲疾風拳は当たり方次第で、龍虎乱舞までつながる。跳び込まれても、対空技として機能しやすい。

キム

攻撃判定が強いジャンプCや飛燕斬の[illegible]で、鉄壁の守りを誇っている。

近い距離で[illegible]出した➡+Aのヒット[illegible]らや、しゃがみBからの連続技で鳳凰[illegible]るのが、[illegible]

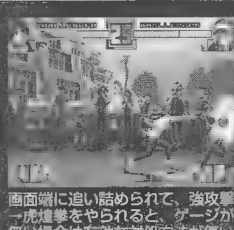


ちょっと動いたところにしゃがみA[illegible]くらうと……。鳳凰脚で[illegible]たら、蒼い覇気脚が待って[illegible]

ユリ

画面端での虎煌拳を使った連係からの脱出は、ゲージを使用しないとかなり難しい。

しゃがみDや遠距離立ちCのおかげ[illegible]地上戦[illegible]相手を迎撃する手段も、しゃがみC、空牙、飛燕鳳凰脚と充実している。

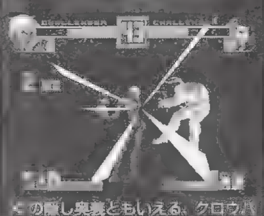


画面端に追い詰められて、強攻撃→虎煌拳をやられると、ゲージが無い場合は有効な対処方法が無い。

K'

相手を画面端に追い詰めてからが勝負のキャラ。[illegible]のしゃがみA→ア[illegible]といった連係[illegible]画面端に追い詰めるまでの道のりはK'の動きが素早いことと、ジャンプDで空中から押さえ込めるため、難しいことではない。

守備面ではクロウバイツが信頼でき、強が地上ヒットすれば、超必殺技並の体力を奪えるのは[illegible]がりに使う[illegible]大きい。[illegible]ツスバイタが無条件追撃判定なので、様々な場面で安定したダメージを与えられるのも強さの一つだ。



K'の隠し奥義ともいえる、クロウバイツ→SCヒートドライブは、対空から狙っていけるので強力だ。

ゲー事典 上位階級：ウィップ：今作では通常投げをしゃがみ状態でくらってしまうと投げ外しができないので、下段攻撃である近距離立ちBとD投げの二択攻撃が強い。どちらをくらっても大ダメージを受けてしまうのは脅威だ。攻め込まれてしまった場合に、パワーゲージが無いと切り返すのが難しいので、負けるときはあっさり負けやすい。

「惜しかった皆さん」

京
ロバート
メイ・リー
[illegible]
タクマ
K9999

後一歩足りなかった惜しい性能の階級。

京

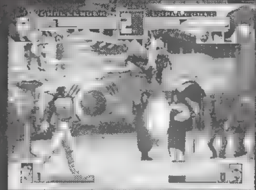
[illegible]をさせれば[illegible]ージが約1本たまり、[illegible]クラッシュ直前まで持って[illegible]くことができるのだが、強[illegible]荒咬みが連続ガードでないことなど、後一歩足りない。本作では、荒咬みが弱攻撃と同等のダメージしかないなどキツイ変更をされ、厳しい[illegible]いが多い。せめて荒咬みと[illegible]咬みに[illegible]ガードモーションが[illegible]



神塵が1フレーム発生だったら、もう[illegible]と[illegible]でプレッシャーを与えることができたかも?

ロバート

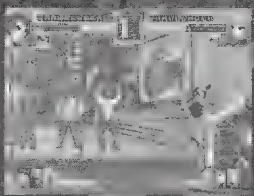
飛燕旋風脚、強龍牙[illegible]＋A、しゃがみB→[illegible] or [illegible]＋[illegible]、龍虎乱舞の連続技など[illegible]な技多いの[illegible]技が大振り[illegible]回りがきかないという大きな欠点がある。これがかなり致命的で技の出しどころをちょっと間違えると、痛い反撃をくらって[illegible]二度攻められると厳しい展開を強いられることになった。弱龍牙に無敵があれば変わったかも。



龍撃拳のプ[illegible]が、硬直が長い[illegible]命がけになっ[illegible]

メイ・リー

連続技を入れたときのダメージ量と、ラッシュ力には目を見張る[illegible]のきっかけ[illegible]めのきっかけ[illegible]終始守[illegible]いうこともしばしば。現状でも十分戦える強さを持っているが、安定性に欠けた。ジャンプスピードが速くなるだけで、攻め込みやすくなるの[illegible]持ち前のラッシュ力を活かせるため、かなりランクが上がっ[illegible]ろう。



画面端に追い[illegible]ば強力[illegible]シュが掛けられ[illegible]この状[illegible]込むまでが大変[illegible]

人気があるストライカーはだれだったのか!?

ストライカー総括

本作には40キャラものストライカーがいるが、実際に対戦でお目にかかるのは10キャラくらいだろうか。下で扱わなかったが、キング、アンヘル、[illegible]子はとも人気があり、前作よりは幅広い[illegible]択肢があるといえるのでは?



舞

本作で最も使用率が高いストライカーとなった舞。[illegible]理由は、連係と連係[illegible]使えたり、必殺技のスキをフォローできるなど、幅広く活用できるためだろう。画面上に長く攻撃判定が残るので、その間こちらのペースで試合運びができることも重要なポイント[illegible][illegible]に組み込むのではなく、あらかじめ出しておい[illegible]ターン。どのキャラとでも相性がいいので、選択して[illegible]い万能ストライカーだ。



前転を使われて、最後の一発だけをくらわれても、その後起き[illegible]ができるので、ペースが握れるの[illegible]

ヴァネッサ

主に攻[illegible]たときの切り返しに[illegible]での連携に[illegible]画面上の[illegible]で必殺技をガードされても[illegible]る点は魅力[illegible]わせて使用する人が多い。



うまくやれば、フィニッシュ攻撃が当たらないところまで押し出せるので地上連続技を入れられるのも強み。

大門

主に画面[illegible]使われるが、フォローで[illegible]万能だったりする。工夫次第で様々な連続技や、ガード不能連係[illegible]究家に好まれた[illegible]



大門を使った[illegible]技は[illegible]バリエーショ[illegible]使用率が伸び[illegible]

セス

ヴァネッサ[illegible]にフォローに使[illegible]プレイヤーの[illegible]ネッサに[illegible]方がカバー[illegible]は狭く、より守備的なストライカーとなった[illegible]



出が早いので、必殺技をガードされても、ほぼ連続ガードにす[illegible]でフォローできる[illegible]セスの[illegible]

ラルフ

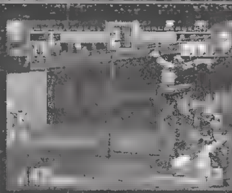
攻[illegible]対[illegible]ができないのがネックとなった。しか[illegible]い紅丸との相性がとてもいい[illegible]ストライカー[illegible]



「突撃だ!」「イエッサー」と[illegible]に急降下するラルフ。この[illegible]続技につながるのだから恐ろし[illegible]

シャンフェイ

ほぼ[illegible]専用として使われている。[illegible]状態を拾う性能が、[illegible]などのキャラと非常に相性がいいため、対戦で[illegible]ことが[illegible]が、シ[illegible]イを[illegible]かせるキャラは少なかった[illegible]



三段目をガードすると、ガード切り替え不能になるのも使える。[illegible]のためにあるストライカー!?

「K.O.F.2001」の攻略を終えて……

[illegible]そんなこんなで、今回で攻略最終回を迎えま[illegible]まだ現役で対戦が熱いワケでして、ゲームセンターに通っては日々対戦しているのです。町中で見掛けたら[illegible]てくださいね。[illegible]

ゲー事典 上位ランク／ケンスウ：飛び道具も対空技もけん制技も、ハイデルンにも決して負けていないのだが、連続技を狙う機会が少な過ぎるということで、ランク下の階級に入った。やはり、ジャン[illegible]攻撃から[illegible]技を狙えないのが[illegible]、[illegible]安定して[illegible]のだが、[illegible]ないのが痛い。

新型機体も参入! Ver.7.7登場!!



V04全国大会名決定!

Conflict Alliance 2002

~戦え。共に手を取り合い、~

戦いに、勝つ。
それは、相手を蹴落とすということだっ
勝者になるということは、敗者を作るということだ。
それは、エゴだ。
そして、エゴが無ければ、勝たなければ、先は無い。
そういうときも、ある、ということだ。
しかも、君が真の勝者であるということは、
真の勝利は、君一人の力では得られないということ、
それを知っている、ということだ。
戦いとは、そういうことだ。
無数の敗者の涙と、共に戦う者があって、
初めてエゴが勝利として成立する、ということだ。
それは、君のプライドともなり、
謙虚に受け止めるべき、
人生の軌跡になる、ということだ。

戦え! 共に、手を取り合い。

V04プロデューサー 亙 重郎

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

"FORCE"

■電脳戦機バーチャロン フォース(Ver.7.7)
■メーカー:ヒットメーカー/セガ
■ジャンル:アクションシューティング
■操作方法:2レバー+6ボタン
■稼 働 日:2002年 4月22日
■使用基板:HIKARU

V04 インプレッション

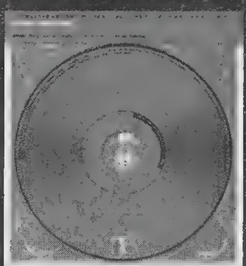
プレイヤーの強さを示す階級。対戦数をこなすのはもちろん、CPU戦でボスを倒しても上げられることは知っていたかな? 現在、「ナンチャッテ階級」製作中の私ですが、ゆくゆくは「対戦数ゼロの元帥」なんてこともあるのかな〜。また夢の話で……。

Text:H.L.

HIPS Hitmaker's Interactive Products Store.

http://www.hitmaker.co.jp/top/home.html

「HIPS」とは、ヒットメーカーがホームページ上で展開しているオンラインストアのこと。ヒットメーカーが作ったゲームに関連したクールなTシャツやグッズなどを販売している。そしてこの度、この「HIPS」よりV04のサウンドトラックが発売された! しかも、今月号で紹介している「Ver.7.7」の曲も収録した完全版だ!!



V04ファン必携! 7・7の楽曲を含む究極のサウンドトラック

**電脳戦機バーチャロン フォース
オフィシャルサウンドデータ ーMarsinalー**
■価 格:3,500円(税・送料別)
■発売日:2002年 4月30日(火)

※CDショップなど一般店頭での販売は一切ありません。

昨年12月にMMVよりリリースされた「電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5」に、未収録だったVer.7.5の各曲と、バージョンアップの際に追加された曲をプラス。2枚組、全67曲を収録した、V04の完全版サントラCD。火星をイメージしたジャケットのデザインは、バーチャロンワークスの有井伸孝氏!

このCDを3名様にプレゼント!!
詳しくは200ページのプレゼントコーナーを見てネ



アファームドTシリーズ、ついに参戦!!

M.S.B.S.Ver.7.7

稼働開始から7カ月。ようやくすべてのバーチャロイドが出そろった!! メイン機体探しもようやく落ち着き、戦局の激化が予想される。

二度目のバージョンアップで本格導入されたアファームドTシリーズ。試作機体を使って極秘裏でテストを重ねてきたアファームドの新系列だが、ついに第三局面で参戦することになったのだ。

ツイン筐体でもバーチャロイド選択画面にアファームドTタイプFが追加され、ターミナルでもカード作成時に選べるようになった。もちろんこのシリーズも派生機体が数機体存在し、それぞれ個性溢れた面子がそろっているぞ。

そして、アファームドTシリーズ以外にも、未知の新型機体が登場(詳しくは次ページ)。そのほかにも、数機体追加されているようだが、今のところはまだ不明である。

ここで注意点が一つ。このバージョンで登場する新機体が記録されたカードは、旧バージョンでは使えない。新機体に乗り換える際にはきちんとチェックしておこう。

また、V04パイロットライセンスカードに新デザインが追加。カードコレクターにはたまらない追加要素だ。



CPU戦で登場していたアファームドTタイプFが、新バージョンで使用可能に。





CPU戦でヤガランデが登場するステージが、対戦ステージとして加わった。

このステージの特徴は、中央回りに位置する三つの丘が直線系の攻撃をほとんど遮断してしまうということ。そのため、意外に攻撃が届きにくく、中央と周辺で戦場が分断されやすいステージだ。また、段差を利用してダッシュ攻撃のスキを無くすこともできたりと、至るところでテクニックが問われるぞ。





少女型機体＆サムライ型機体が登場！

Ver.7.7 新規参入機体紹介

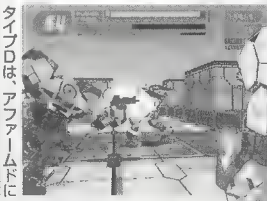
見るからに魅力的なVRの数々。詳しい機体性能はまだ不明だが、「見た目でメインキャラ決定!!」……なんて人も居るのでは？　特に“サムライ”シリーズには人気が集まりそうだ。

アファームドT系列解説

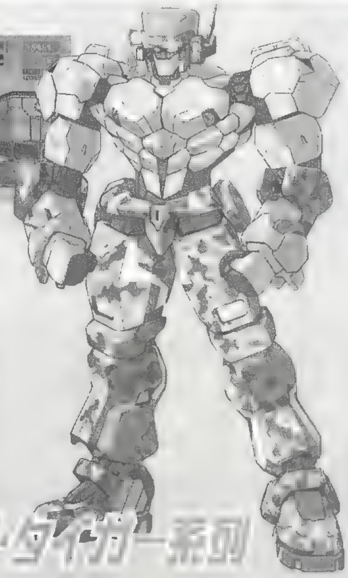
国際戦争公司がRNAを介して第二プラント「トランスヴァール」に開発依頼した第三世代型VR「アファームド」のJ型系列は運用の容易な傑作機だったが、火星戦線における寡占機種VOX系の重VR群の集中運用による攻勢に対して、押し切られてしまう場合が少なくなかった。このため、アファームド系列においても大火力装備の支援型が求められるようになり、その声に応えて開発されたのがT型の諸機体である。

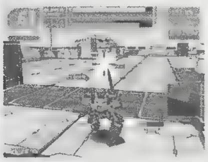
アファームド・ザ・タイガー系列

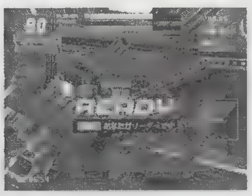
大火力を誇る重量級VRに匹敵するほどの重装備を積載するアファームド、それがタイガー系列だ。ジャガー系列よりも遥かに性能がアップした射撃を駆使すれば、近接攻撃に頼ることも無くなり、あらゆる局面で安定した戦闘力を発揮してくれるだろう。



タイプDは、アファームドにしては珍しい支援向きの機体。





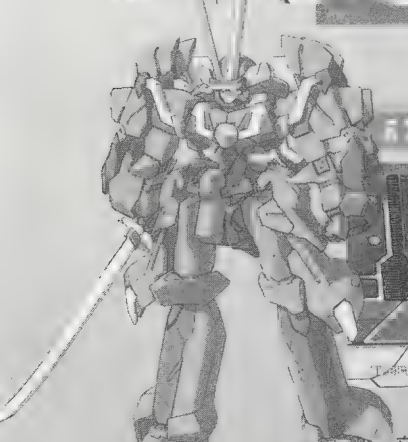




アファームドT系列以外にも下のような新VRが登場する!!



右手武器からビームカッターを射出！一撃必殺の感が漂うキャラだ。





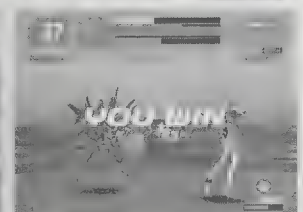
スペシネフ13系列に似た攻撃を繰り出す景清。ステータス異常をきたすのか？

景清(カゲキヨ)

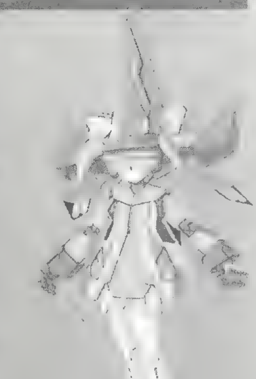
兜、鎧、刀……サムライを彷彿させるいで立ち。その姿と武器から、近接戦闘に長けた機体のように感じられるが、実際はそうでもなさそうだ。いうなれば、「マイザー＋スペシネフ13」といったところ。特徴ある射撃と高性能の近接を兼ね備えた万能型機体だ。



画面右下に注目。このゲージがたまったら……何が起こる!?







ガラヤカ

久々にお目見えした女性型新機体、ガラヤカ。ジャンプ時は武器をパラソルにしてつかまったり、移動時はスキップしたりと、見た目通りのかわいらしい動きを見せてくれる。何やら、このVRには全機体唯一の「ANGERゲージ」なるものがあるようだが……。


テムジン747HのCWと似た、ホーミング性能の高いミサイルを発射。中距離での支援に効果を発揮しそうだ。

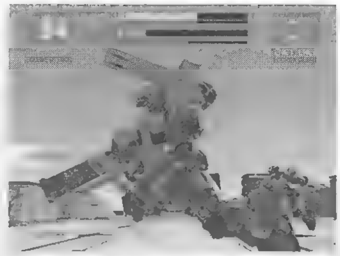

ライデンE2のRW並みに連射できるRW。そのけん制攻撃の強さは、全VRの中でもトップレベル。


右手にガン・ランチャー、肩にタイガー・キャノンと、『オラタン』のアファームドSに似た武装を持つ。

LW
スーパー・ボム type M

RW
マックス・ランチャー F-13

CW
タイガー・キャノン T-11




CWのミサイルは、トリガー引きっぱなしで2連射する。ゲージの有無、状況によって使い分けよう。


ジャガー系統と比べて若干見劣りする近接攻撃だが、他のVRと比べたら性能がいいことに変わりは無い。


射撃をメインとし、スキあらば近接攻撃を狙うといった、ヒットアンドアウェイ戦術が適しているだろう。

アファームドT タイプF

機体設定

大火力に物をいわせた衝撃力として機能すべく開発された攻撃型VR。第二世代型のRVR-32に類似した機体ではあるが、その運用法は大きく異なる。

LW
スーパー・ボム type D

RW
ガン・ランチャー R-24

CW
タイガー・ランチャー G-21




両肩のランチャーから2発同時にミサイルを発射 CW+ターボだと、さらに脚部からも同時発射する。


ミサイルを4発同時に発射するしゃがみCW。障害物の裏から狙うのが理想か!? 活躍しそうな攻撃である。


右手武器は、アファームドJタイプAのそれと同じもの。また、左手武器も全く同じものとなっている。

アファームドT タイプD

機体設定

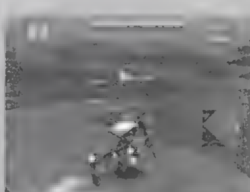
VOX系でいえば、D-100系(ダン等)のニッチェに対応するタイプの支援型機体。極めて堅牢な機体で故障も少なく、前線での評判はすこぶる良好だった。


大きめのビーム弾を連射するRW+ターボ これもアファームドJタイプAと同じ使い方ができるだろう。


けん制・援護など、攻撃の要となり得るRWで、歩きやダッシュから多彩に攻め立てていく。


ダッシュCWは、誘導性こそ低いものの、高速ミサイルを2発時間差で発射する。立ちCWと使い分けていこう。


CWはビームカッターを飛ばす攻撃。けん制・攻撃補助として使っていけるが、その後の連係が重要だ。


近接戦をメインとする機体だけに、間合いを一気に詰めることのできるダッシュ性能があるか気になるところ。

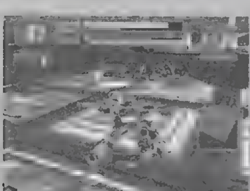

タイプBは、タイガー系列の近接強化型。射撃で大ダメージを与えられないので、近接攻撃を狙っていこう。

LW
スーパー・ボム type M

RW
ジェット・ガン・システム J-36

CW
タイガー・ブレード V-24




タイガー・ブレードを投げるCW+ターボ 距離を離されてしまったら、この攻撃を狙っていこう。


パートナーは支援型機体が理想か!? 中距離内の戦闘が得意な機体と組んで、超攻撃型チームもいいかも。


得意な戦術はアファームドJタイプCに近い。多少強引にでも近接を狙いにいく必要があるのだ。

アファームドT タイプB

機体設定

T型系列のみで編成されるVR戦闘団において、発生する近接戦闘状況に対応するために開発された機体。重装甲とパワーに物をいわせた力押しの戦闘を得意とした。

主要攻撃ピックアップ



立ちLW：アファームド系列が持つナパームと同様。相殺目的で使う。

立ちCW：相殺性能のあるビームカッター。敵のけん制攻撃を打ち消す。

歩きRW：まずはこの攻撃でけん制し、相手の行動を観察していく。

LW+ターボ：離れた距離からの援護で使える。これもスキが大きいので注意。

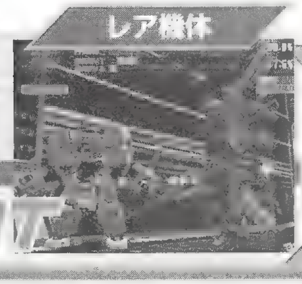
CW+ターボ：横へのホーミング性能が無いので、敵の行動の先を狙っていこう。

RW+ターボ：援護射撃として使っていけるが、撃ち出す位置に注意しよう。

近接LW：ほぼ密着状態から近接攻撃を狙うなら、発生が早めのLWを。

近接CW：射程・リーチが長いので、戦術にうまく組み込みたい。

前ダッシュRW：いわずと知れたテムジン系列のメインウエポン。弾数は2発。



MBV-747-T

レーザー一撃で破壊されてしまうという防御力。それを補って余りある機動力と高性能なバーティカルターンで、被弾率ゼロを目指せ!!

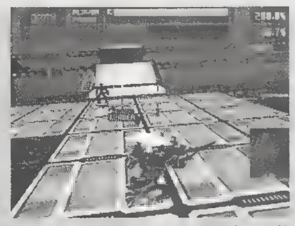
機体解説

テムジン747T

武器群を見ると747A型と大して変わらず、LWがナパームになっただけ。しかし、この747T型は、防御力が軽量級以下である代わりに、バーティカルターンが『オラタン』のときの性能と同じなのだ。このバーティカルターンは、敵の攻撃を回避する目的だけでなく、戦術にも導入できる重要な特徴といえる。

基本的な戦術は、歩きRWと立ちCWでけん制しつつ、前ダッシュRWと近接攻撃を狙っていくという747A型のものと変わらない。しかし、その防御力の低さゆえ、スキの大きいターボ攻撃各種での支援は控えた方がいい。支援に回るよりは、中間距離内で射撃と近接を交えたアクティブな戦いを展開していこう。

また、テムジン系列では珍しいLWのナパームを有効活用していきたい。障害物の裏から狙うのはもちろんのこと、ダブルアタックされているときは、一方の敵にナパームを投げておき、別の敵に向き直して回避行動を取るといったことも重要なポイントだ。


ほかのVRの追随を許さない機動力で、敵に的を絞らせない動きをしていこう。

主要攻撃ピックアップ



立ちLW：小さめのビームカッターを撃ち出す。けん制として使おう。

立ちCW：山なりの軌道で撃ち出す。離れた位置や障害物の裏から狙う。

歩きRW：ダメージは小さいものの、けん制としてかなりの効果を発揮。

LW+ターボ：フリスビーを投げ付ける。射程が長く、威力もそこそこ。

CW+ターボ：弾速の速いハートビームが、直線的に飛んでいく。

しゃがみRW：山なりに飛ぶため、障害物を越えてけん制できる。

近接LW：左側からフリスビーをたたき付ける。近接RWと発生はほぼ同じ。

空中横ダッシュCW：汎用性の高い攻撃。どんな状況からでも撃っていける。

近接RW：リーチは短くなったが、発生が早いので使っていける。



TF-14M

装備武器をソード系からフリスビー（お盆？）に持ち替えたCH（シンデレラハート）。ほかの同系列とは異なる戦術が必要だ。

機体解説

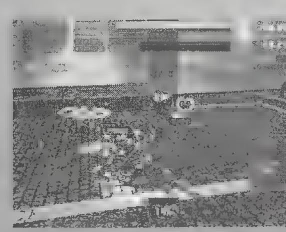
フェイ・イェン with CH

離れた位置からの射撃

RWはPH型同様の連射の効くハンドガン、CWはVH型の山なりに飛ぶハートビーム、LWはCH型独特のフリスビーからの攻撃となっている。これらの攻撃は意外に射程が長いが、近接攻撃のリーチが短いことから、中～遠距離からの支援攻撃をメインとした戦術が適している。

まず考えていくことは距離を離すこと。けん制として歩きRWを小出し(ゲージ消費量が大きいため)にしながら、安全な位置を確保しよう。

そして援護チャンスが訪れた場合は、立ちCWやLW+ターボなどを狙っていく。また、援護には空中横ダッシュCWも有効な攻撃だ。弾速が速い&直線的に飛ぶので、障害物の裏に着地するように出したり、超低空横ダッシュからいきなり撃ったりすると効果的。特に一方の敵に狙われている場合、回避+援護射撃として使えるのも心強い。援護射撃を送る際は、ヒット率を上げるため、こちらをロックしていない敵をターゲットにすることを心掛けたい。


歩きRW、LW+ターボ、CW各種の射程の長さを利用し、離れた位置から支援。

夏の大会ってどうなんですか!?

早いもんで、アルカディアで『バーチャファイター4』を扱うようになって1年とちょっと。これだけ経過してもまだ載っているのは、それだけいろんな人に愛されている証拠。稼働1周年ももうすぐだし、まだまだ頑張りますよ〜!!

バチャっ子 INFINITY

バチャっ子 インフィニティ

VFR

VFRカップ戦 最終章 「The 2nd POPY CUP」盛大に開催!!

最後のシード権をかけて「北の聖地」がアツく燃えた。去る4月14日、新潟ポピーにて『The 2nd POPY CUP』が盛大に行なわれた。当日は店舗貸切で『VF4』が12セットのみという夢のような環境で、プレイヤー38チーム(190名)ギャラリー100名強、合わせて300名近くが集結。大会は5on5勝ち抜き戦、上位2チームにシード権が与えられるというもの。注目は、東京エリア以外のチームがシード権を獲得するかに集まった。

ここまで九州大会以外すべてシード権を獲得した東京エリアのチームを阻止するため、地元期待の具志堅祭はちゅっぱちゃっぷすのジョウ、関西山王会は秘密兵器の鉄兵を招集し、貪欲に勝利を目指した。予選ではすけるとんが6歳児相手にツタンカーメンを着けさせて泣かすというハプニングもありつつ、ほぼ順当な結果に落ち着く。

そして迎えた決勝トーナメント、波乱はいきなり訪れた。V候補というよりV確定と見られていたちび太チームが、女帝ベアクラッシャー率いる急造チームに敗れたのだ。この番狂わせにはバーチャ神もショックだったようで、大会終了後も「超くやしー!!」を連発していた(笑)。

ほかの東京エリアチームは相変わらずの強さを発揮し、副将、大将温存で勝ち進む。気が付くと3チームが4強に進出、唯一残ったのが具志堅祭で、「あと1勝でシード権獲得!」とがぜん盛り上がったが、ハクションラウ魔王に5タテをくらい轟沈。

その結果、またしても東京エリアの1、2フィニッシュが達成され、頭一つどころか二〜三つ抜け出ている実力を強烈に印象付けた大会となった。ちなみに、この大会の模様は5月5日の本番で発売を予定しているとのことなので、みんな期待して待とう。

優勝チームは「大和田さん猿さん大和田さん」! 選手は左からマスク・ド・ヒジテツ/K-2/へるる/すけるとん/ゴロー2000才、だ!!



EVENT INFO

●ビートライブCUPについての問い合わせ先

・ビートライブ TEL.042-710-0508
担当:根岸/山岸
・詳細は……
http://www.beat-tribe.com/vfr/ まで

妄想企画 **バーチャ⑤大予言** 第2回

実はこ早速投稿があったことで、辛うじて生きながらえた「大予言」。では、早速いってみましょう!

●大予言:ラウ虫の息。死が目前に迫りながらもバーチャ5に出場するラウ……。常に寝ながら(横になりながら)闘う。
■??県　すぐる君

●大予言:シュンが酒を飲んだ瞬間、J・チェンの「酔拳」のオープニングテーマが流れ出す。

●大予言:ジェフリーの『VF2』の2Pカラーが復活してほしい。
■東京都　すーさん君

●大予言:ブライアント家、破産。生活苦からジャッキーが革ジャンを質草に。またタンクトップに戻る。
■埼玉県　広MA君

ん! イイ、イイよ! みんないい感じだ。特にすーさん君、掲載していないネタも含め、君のセンスいいよ。やっぱりジェフリーっつったら、あの小学生ライクなファッションだよね。

という感じで、極めて何とな〜く次号まで生き残っちゃった「大予言」。引き続き読者の皆さんの予言をお待ちしています。オフザケ寄り希望ということで。

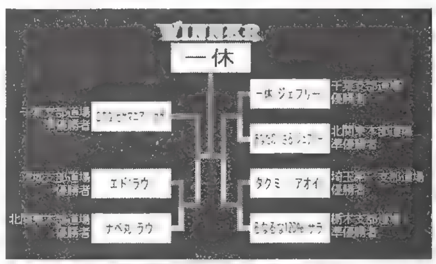
EVENT

極道場対抗戦 チャンピオンベルトを狙え! 速報

東日本エリアの極道場対抗戦イベント「チャンピオンベルトを狙え!」もいよいよ終盤。今月は、4月7日にクラブセガ柏にて行なわれた、店舗大会に勝ち残った者のみが参加できる少数精鋭の決勝大会をレポートしよう。

当日は北関東の各店舗代表者が集結し、技と技を激しく競い合った。中でも注目は「魔王」大金星エドが3位に屈し、千葉・茨城勢が勝ち進んだこと。残念ながらウエスタンラリアットほか北関東の強者連合、群馬の面々が当日キャンセルしてしまったが大会は大いに盛り上がった。また、会場では北関東エリアは広過ぎるので本部道場を二つに分けてほしいとの声もあったようだ(求む道場への要望!! 下記URL参照)。

優勝は、セガワールド成田代表の「一休(ジェフリー、10段)」。この勝利により、北関東代表として5月26日に仙台で開催されるチャンピオンベルト戦に挑むことになる。今後の活躍に期待したい!





優勝の「一休」氏。チャンピオンベルト戦でもがんばってもらいたい!

EVENT INFO

●チャンピオンベルト戦についての問い合わせ先

http://sega.jp/segaeast/ まで

募集要項

こないだジェフリー■で白ウナギ大出た(謎)

当バチャっ子 インフィニティでは、読者の皆様のさまざまなお便りを渇望しています。質問や新コンボなどの文字ネタをはじめ、イラストやキャサ夫への質問など、何でもOK。参加お待ちしております!

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ係」
E-MAIL : vf4@arcadiamagazine.com

攻略DVDビデオ バーチャファイター4 〜ストラテジーレボリューション〜 はどんな感じ？

D・N・K・G

ゲームの発売から既に半年以上が経過しているにもかかわらず、いまだプレイヤーから支持され続けている『バーチャファイター（以下VF）4』。その攻略DVDビデオがサイトロンから絶賛発売中なのだ！　今回は、収録に携わったキャサ夫本人が、その魅惑のコンテンツに迫っちゃうぞ!!



Virtua Fighter 4 〜Strategy Revolution〜
DVD SDDV-00007 ¥5,800（税抜）
Original Game©SEGA CORPORATION
©SEGA-AMP Co.,LTD./SEGA CORPORATION 2002

絶賛発売中！　最寄りのショップに走れ!!

4月24日発売の『バーチャファイター4〜ストラテジーレボリューション〜』はご購入頂けましたでしょうか？

キャサ夫、ブンブン丸、ちび太監修の元、キャラ別戦術解説からコンボ集、オマケとして有名プレイヤー同士の真剣勝負などが収録されています。まだご購入されていないそこのアナタ！　そんなアナタが欲しくなるように、DVDに詰め込まれたネタを少しここでバラしちゃいます！

全部というわけにはいきませんが、6キャラ分のコンボ解説と有名プレイヤー同士のベストバウトを紹介しちゃいましょう。これを見て買うか買わないかはアナタ次第（興味と財布の問題）。とりあえずは、読んでみてよ！

――強力コンボを身に付けろ――
コンボのコツ、教えちゃいます!!

●アキラ

揚炮（⇦⇦Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

このコンボは、アオイとパイにのみ決めることが可能。足位置八の字で揚炮がカウンターヒットしたとき限定と、決められる条件が厳しい。

しかし、見た目がハデな上、相手の体力を半分以上奪うことができるので、相手の投げを読んだときなどに狙うのがいい感じだ。揚炮ノーマルヒット時は、最後の連環腿を白虎双掌打に切り替えよう。


なかなかお目にかかれない揚炮。軽量級相手には狙う価値ありだぞ。

●カゲ

斧旋連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）→立ちⓅ→斧旋連脚→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ）

斧旋連脚は主に空中コンボに組み込んで使用する技だが、これは足位置平行スタート限定で、重量級以外のキャラに決めることができる。

カゲは打撃のダメージ効率が非常に悪いキャラなので、硬化が20フレーム以上ある技をガードした後には、ぜひともこのコンボを決めて多くのダメージを奪っていきたい。相手の投げを一点読みしたときに狙ってみてもいいだろう。


見た目が派手でカッコイイ。決められるチャンスがあったらぜひ！

●ジャッキー

各種尻もちよろけ→エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ダブルパンチニーキック（➡ⓅⓅ⇨Ⓚ）orステップインミドルセカンド（⇧ⓀⓀ）

尻もち状態の相手をエルボーで浮かせ、そこから空中コンボを決める。エルボーバックナックル後、平行ならステップインミドルセカンドをラウまでに、八の字のときは、ダブルパンチニーキックをカゲまでに決めることができる。

それ以外の状況では、エルボーバックナックルスピンキックに派生させよう。


しゃがみⓅヒット後のスマッシュアッパーは、コンボのチャンスだぞ。

●リオン

疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→右勾心（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）orレバー前入れⓅ→登旋腿（⇩ⓀⓀ+Ⓖ）

このコンボは重量級に、足位置関係無く決まり、相手の体力ゲージ約3分の1以上を奪うので、狙う価値がある。

最後の登旋腿ヒット後、相手は受け身が取りにくくなっているので、その後のダウン攻撃による追加ダメージも期待できる。疾歩昇穿手がカウンターヒットしたらすかさず右勾心を入力、登旋腿を決められるよう準備しておこう。

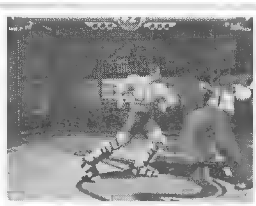

疾歩昇穿手から右勾心。対重量級戦は、その後に登旋腿のコンボで。

●ウルフ

エルボーバット（⇦Ⓟ）→しゃがみⓅ→エルボーバット→各種ダウン攻撃orダブルクロー（⇩Ⓟ+Ⓖ）

このコンボが難しいのは、しゃがみⓅを遅らせて出さないとヒットしないため。タイミングを見計らってダウン攻撃まで決めれば、エルボーバット→スクリューラリアートよりダメージが高く、かつ対シュン戦で2杯酔いを覚ますことが可能だ。

なお、足位置平行限定で、かつ対重量級には入らないコンボなので、注意すること。

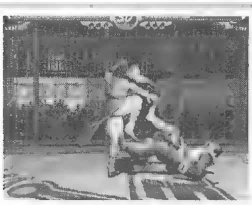

ウルフ使いなら、ぜひマスターしておきたいコンボだね。

●レイ・フェイ

双飛脚（⇩Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→双翼撃（⇦⇨Ⓟ）→小ダウン攻撃

3発目は双飛脚というのがメジャーコンボだが、八の字の場合はこのコンボが決まる。ダメージは大差無いのものの、見た目がいいし、相手に精神的ダメージを与える!?

また、ダウン攻撃を回避される可能性が低いのも、特徴の一つ。足位置平行時と重量級には決まらないので注意。足を見つつ、このコンボを使いこなしてこそ、真のレイ・フェイ使いといえよう（笑）。


足位置八の字限定で決められるコンボがコレだ。マニアックでいい感じ。

舞台裏から『う〜す!』

製作裏話1：このDVDの撮影は、アルカディア編集部が入っているビルの2階にある会議室で行なわれました。割と広い会議室。そこには睡魔が宿っていた!?　映像担当者1名とキャサ夫、ブンブン丸、ちび太の計4名が、黙々と撮影作業に明け暮れる中、唐突に襲ってくる睡魔。気付けば4人とも2時間ほど熟睡するという場面が……。ちゃんと仕事はしましょうね（笑）。

―有名バチャっ子の動きを手に入れろ―

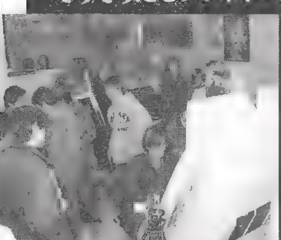
エキシビションマッチ解説しちゃいます!!

オマケとして収録されている有名プレイヤー同士のガチンコ勝負。その内容を独断と偏見でちょっとだけ解説しちゃいます！『VF4』をプレイしている者ならば、必ず知っているであろうジャンキーたちの闘いも詰まった『VF4～ストラテジーレボリューション～』。それだけでも買う価値は十分アリだぜ！

超豪華 収録に参加した主な有名プレイヤー

ブンブン丸
キャサ夫
ちび太
セガール
エド
ザ・ゲリラ
すけるとん
青バイ
嵐
ハクション
五郎弐千歳
ムッキー晶
ジョウ
ウルフィーの人
栗田
マッハ晶
准将ナガト
性態
アストロ
ヤワタスター
へるる
みんごる師範
SHU
PKアキラ
⋮
（順不同・敬称略）

そうそうたるプレイヤーがトライタワーに集結！



これだけのメンツ、そうそう集まりませんよ！　マジで。

BEST BOUT 嵐 VS. ブンブン丸

的確な技の数々で冷静に対処する嵐に対し、感覚重視で勝負に挑むブンブン丸。収録されているその試合内容は、まさしく異次元空間（ブンブン丸のみ）の一言。とりあえず、ブンブン丸が繰り出すロースマッシュ（⇩Ⓚ）カウンターヒットからのビッグブリッジボムと、キャプチュードはあり得ない（笑）。

十分覇王の実力を持つ嵐とブンブン丸。現在、嵐は覇王となったものの、ブンブン丸の行方は誰も分からない……。頑張れ、ブンブン丸！



いろんな意味でお互いが緊張の糸を緩められない。ちなみに、今回の最低段位は九段でした（笑）。

BEST BOUT ハクションラウ魔王 VS. ムッキー晶

チーム静岡茶会でのナンバー1を競うかのごとく闘う2人。お互いゴリ押しキャラのアキラとラウによる、称号「魔王」の（ムッキーは鉄人）同段位真剣勝負は見応え十分、見どころ満載！

手の内がバレている者同士の闘いはまさに凌ぎ合いと呼ぶにふさわしく、避け投げ抜けを読んでの攻防などが随所に見られるぞ。

2月に行なわれたセガ主催の全国大会こそ、残念ながら出場に至らなかった両者だが、その実力は本物だ。



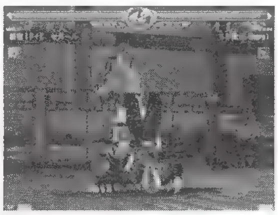
両者共に、幻球アイテムを装備しての対戦。そしてここに、魔王同士の熱き読み合いがある！

BEST BOUT ちび太 VS. セガール

「無冠の帝王」、「バーチャ神」の異名を持つちび太と、2月に行なわれた全国大会で見事準優勝に輝いた「カリスマ」セガール。『VF4』プレイヤーの中でも間違いなくトップクラスにいる実力者同士の対決も、もちろん完全収録！

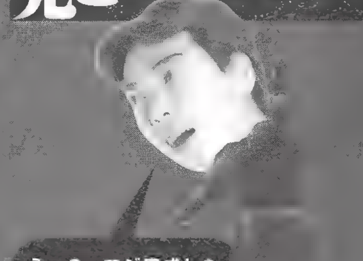
ガードの固いセガールと、なかなか間合いに入れないちび太の試合は少々長く感じる部分もあるが、これほど緊張感のある試合もなかなかお目にはかかれないはず。

巧みな連係で攻め立てるちび太のリオン、そして確実な対処からの最速ジャイアントスイングを決めるセガールのウルフの姿には、魅入ってしまう何かが必ずあるぞ！



セガールのジャイアントスイングのほとんどは最速。決め所がスバラシイ！

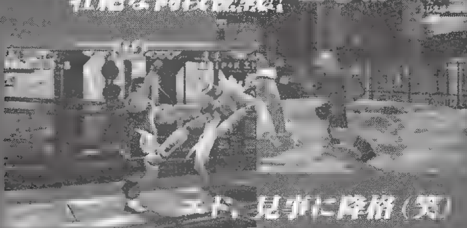
そのほかにも見どころ満載！

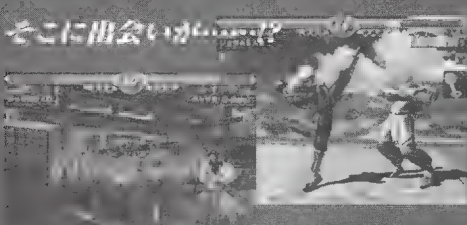


えっ？　マジ完成したの？「VF4」攻略DVD！「VF4」の攻略映像はこれが初だからね。絶対に買っとかなきゃ損だぜ！　南無～。

[illegible]久しぶりの映像企画系の仕事が回ってきたわけで……、はい。こんな仕事も、[illegible]で働いていたころ以来ですかね。で、[illegible]で作ったこの「VF4」攻略DVDですが、いんや～、コレかなりイケてますよ！　とりあえず、個人的にはキャラ別の戦術解説がかなりイイ！　かと。初・中級者は特にオススメですね！　何しろ俺が見て聞いていても理解できるほど、説得力のある作りになっていますから。今までVFシリーズ[illegible]に関わって、いろいろなものを[illegible]映像面でのこのDVDのデキは、本当にスバラシイと思ったね。だって[illegible]についてひと目で分かるような演出が入っているビデオって、過去にありますか？　無いでしょ？　ね？

どう？　欲しくなってきたでしょ。というか、ぜひとも買って下さい！　一応、第2弾も[illegible]、されてないので、このDVDは永久保存版ですぞ！　ではサラバ！　シ[illegible]





舞台裏から『う～す!』 製作裏話2：ろくに企画会議もせず、ぶっつけ本番で撮影に挑んだ監修者たち。毎回のことながら、完成したことが実に不思議に感じるワケで……。なぜならば、普通に対戦して「今のいいね」とか、「これ採用！」などでネタを決めている……。それでいいのか!?　多分ダメだけど、結構いいのかも……。

インプレッション

3D格闘の代名詞的存在となる本シリーズ。取っ付きやすさと奥の深さの両立が計られている点は、シリーズを通じて変わっていない。対戦を楽しむうち、自然と本気で取り組みたくなる懐の深さは、さすがといったところだろうか。その4作目となる『VF4』ではVF.NETという全く新しい要素が取り入れられ、アーケードにまた新しい風を吹き込んだ。これまでやっていない人も、PS2版と併せて対戦の世界に踏み込んでみては？

どこまで強くなれるのか……!?
Virtua Fighter 4

新コーナーを加えて攻略はますます充実。システム、そして全キャラ別の最新テクニックをお届けしていくぞ。知識を身に付けることはもちろん、それらをいち早く実戦に活かせるよう修練を積んでいこう。もちろん、前回からスタートした初級者向けコーナーも健在だ！

バーチャファイター4	■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■メーカー：セガAM2／セガ	■発売日：2002年1月31日(Ver.C)(稼働中)
■ジャンル：3DCG格闘	■使用基板：NAOMI2(GD-ROM)

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
記事中のフレーム数値や有利／不利といった状況などは、編集部調べによるものです。

実戦レベルになるか否か!?

話題の最新テクニックに迫る

そのテクニックとは、成功避けと失敗避けの性質差を利用した二択回避だ。理論上、限り無く最強に近いこの防御法。実戦で活用される日は来るのか!?

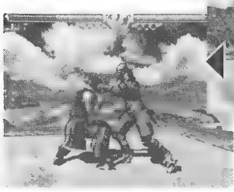
Text：ちゃっきー

入力法と理論

失敗避けは即座にしゃがみダッシュでキャンセル可能だが、成功避けは、キャンセルできるまでに時間がかかる。この事実を利用したのが、ここで紹介する二択回避法だ。

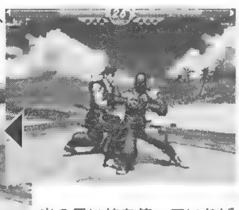
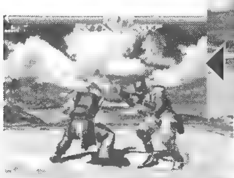
不利な状況で避け↓しゃがみダッシュ↓打撃を最速で入力。すると、相手が直線系の打撃技を出してきた場合には成功避けでかわし（素早く入力すれば入力した打撃も出ない）、投げは打撃で回避できるというわけ。ただ、最速の失敗避け↓しゃがみダッシュでもある程度のタイムロスがあるため、どんなにうまく入力しても、5フレーム以上不利な状況では最速の投げに負けてしまうようだ。

さらに、使う打撃を出の早いものにすれば、タイミングを遅らせた打撃にも勝ちやすくなる。しゃがみⓅを使えば、理論上発生16フレーム以降の技を使った「遅らせ打撃」に打ち勝つことが可能だ。

例えば、アキラで裡門頂肘をガードされた後（3フレーム不利）。先行で避けを入力。

そこからしゃがみダッシュ→打撃まで素早く入力すれば、最速の上段投げにも勝てる。

打撃技（避けられるもの）は、成功避けでかわせる。素早く入力していれば技も出ない。

出の早い技を使っていれば、タイミングを遅らせた打撃にもある程度対応できるぞ。

実戦導入は厳しい!?

一見、無敵にも思えるこのこのテクニックの問題点は、理論上の強さを引き出す入力が非常に難しいこと。先行入力を使っても、避け↓しゃがみダッシュ↓打撃技までの入力をほんの数フレームで済まさなくてはならない。今のところ後ろダッシュ↓避け（＋投げ抜け）といった既存のテクニックの方が実戦的、というのが実状だ。

ある程度実戦レベルに近付けるためには、使う打撃技をしゃがみダッシュ入力からスムーズに出せるものにし、少しでも負担を減らす工夫をしてみたい。⇩Ⓟ＋Ⓚや⬇⇩Ⓟなど、しゃがみダッシュ入力の後にボタンを押すだけで出せる技を使うのがいいだろう。しゃがみⓅに比べると汎用性は落ちるが、入力に失敗するよりはマシだ。出の早い技やヒット時の見返りが大きい技を使うなどして、少しでも実用度を上げていこう。



しゃがみダッシュから出しやすい技を使えば実用度は上がるが、それでも苦しい。

避け→しゃがみダッシュを使った応用例

避け→キャンセルしゃがみダッシュを使った防御法で実戦的なのは、打撃と出の遅い上段（キャッチ）投げによる二択の回避。避けからすぐさましゃがみダッシュ（→しゃがみガード）→しゃがみⓅを入力すれば、回転属性の無い打撃を避けつつキャッチ投げをつぶせるわけだ。これなら、入力スピードもそこまで速くなくていい。

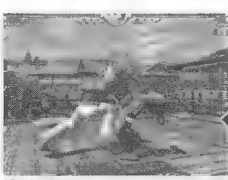
これは、サラのフラミンゴやシュンの張果老への対処法として効果を発揮する。張果老の場合、投げがキャッチ属性ではないので、使う打撃技は何でもOKだ。また、対サラでは、避け→しゃがみダッシュ→しゃがみガードにすれば、ロースピンキック（フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖ）もガードできる。入力が素早ければ、キャッチ投げもかわせるぞ。



例えば、シュンの側端仙蹴（⇨Ⓚ）をガードした後。張果老からの攻めに対して……、



背中側に避け→キャンセルしゃがみダッシュ→打撃。シュン側の打撃は避け……、



投げは打撃でつぶせる。避け攻撃でも代用できるが、見返りを考えるならこれがベスト。

VF事典 **カゲの十文字構えは……**：上のカコミで紹介した構えへの対処法、一見カゲの十文字構えに対しても効果が高そうだが、実はイマイチ。使用頻度の高い葉隠流 陰・水月砲（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ）の発生が遅いため、避け→しゃがみダッシュにヒットしてしまうことが多いのだ。カゲの腹側に避ければかわせることも多いが、いざくらってしまったときが痛過ぎる。



結城晶

対戦攻略

Akira Yuki

Text：ちゃっき

プレイヤーの技量次第で、どこまでも強くなるアキラ。Ver.Cになっても、いまだ最強を十分に狙える位置にいる。

上を目指す上歩衝掌

発生が早く、ガードされても1フレーム有利。ヒット時にはコンボが狙える上歩衝掌（⇦⇨Ⓟ）は、バリエーションアップに一役買う。反撃技としてだけでなく、通常時の戦術にも組み込んでみよう。

ヒット時は立ちⓅ→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）などのコンボ、ガードされたらしゃがみⓅや上歩頂肘（⇨Ⓟ）、というのが理想的。ヒット確認による切り替えが難しいようなら、上歩衝掌→立ちⓅまでワンセットにしてしまうのもいいだろう。ガードさせた後に出した場合も、ベネッサのカットアッパー（⇘Ⓟ）以外の立ち技をつぶすことができ、ガードされても優位に立てる。



ヒット、ガードの確認が素早くできれば、さらに価値が上がる。近距離戦で使おう。

順身翻胯後のバリエーション

順身翻胯（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）後の選択肢として加えたいのが、順身翻胯→投げ。しゃがんでかわされることもなく、ガードコマンドを意識する相手には高確率で決まる。これを加えることで、読み合いがかなり楽になるはずだ。

また、靠山壁（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ）後は、リオンとカゲを除く中量級キャラに対してレバー前入れ立ちⓅ→修羅覇王靠華山（⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）が入る。最大ダメージコンボになるので、覚えておこう。

技自体は、使い勝手がいい順身翻胯。避け対策としてこれ以上無い力を発揮してくれる。

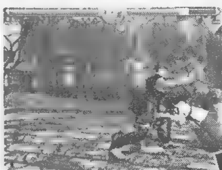




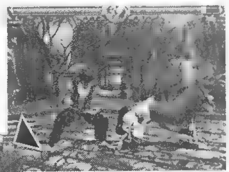
直接上段投げにつなぐのは、意外なほど有効。バリエーションの一つに加えよう。

躍歩頂肘後の新コンボ

腹崩れになった相手に低い位置で技を当てると、浮き直しが高くなる。これを利用したコンボが、躍歩頂肘カウンターヒット（⇨⇨⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）。足位置平行スタート（ヒット時ハの字）、対アオイ、パイ限定、かつしゃがみⓅを低空でヒットさせれば入る。もちろん、ほかの腹崩れからも狙うことが可能だ。



タイミングよく当てれば相手が通常より高く浮き直し、馬歩衝靠が入る。



腹崩れにさせたとき、足位置がハの字であることが条件。地面すれすれでしゃがみⓅ。



そして立ち白虎双掌打。躍歩頂肘カウンターヒットからの場合、総合ダメージは82。



ラウ・チェン

対戦攻略

Lau Chan

Te…っちん

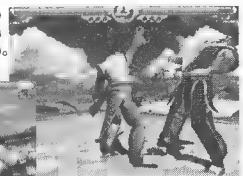
要所で避け投げ避けをされて攻め切れないと感じるなら、その避けを逆手に取ってダメージを与えてみよう。

相手の避けに対して烈火虎尖脚を

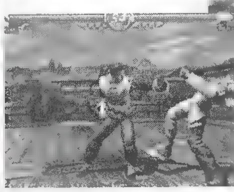
ラウは遅らせ打撃に何を使うべきか？　相手の失敗避けに合わせるのだから、ノーマルヒットで追加ダメージが望める技がいい。となると、虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）、双虎烈把（⇘Ⓟ+Ⓚ）辺りがオススメとなる。そこにもう一つ加えてほしいのが、ジャンプ攻撃である烈火虎尖脚（⇗Ⓚ）だ。

この技は使うポイントによって絶大な効果を発揮するのだが、その理由は次の通りである。まず、肘系など投げによる反撃が不可能な打撃技に対して、手動で遅らせて打撃を出す必要が無いこと。「遅らせ打撃」というテーマで話を進めてはいるが、烈火虎尖脚は技の性質上、自動的に遅らせたことになるのだ。

次に、肘→しゃがみⓅと行動されても烈火虎尖脚はヒットすること。避けと読んで繰り出した攻撃であるにもかかわらず、ほかの行動にも有効な点は大きい。避けとしゃがみⓅに対して有効と考えると、虎龍転身脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）よりローリスクな点も見逃せない。



遅らせ打撃で使用される技の一つ、双虎烈把。容易に追い打ちができるため使いやすい。



虎槍掌も有効だ。技の出が早く、ガードされても反撃は受けないのは強みとなる。



肘系の技をガード後に最速で技を出すと簡単に避けられる。これを解消するには……、



烈火虎尖脚を選択肢の一つに加えよう。しゃがみⓅで対応されてもヒットする。

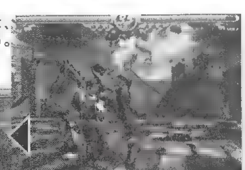
ダメージ効率良好

相手の技をガード後、避けと読んだらすべて烈火虎尖脚でOKというわけではない。投げが確定するくらい自分が有利であれば、やはり手動で遅らせなくてはならない。この点では虎槍掌や双虎烈把の遅らせ打撃と使い方は同じ。

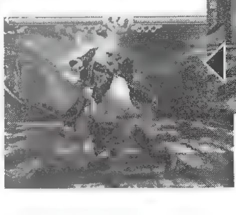
ただし、虎槍掌を直接出すより格段に相手との足位置確認がしやすく、双虎烈把ノーマルヒット時と比べてダメージ的にも遜色は無い。わずかに有利だからといって素直に手を出したり、メジャーな投げ技ばかり使って結果が出ないなら、スパイス感覚で烈火虎尖脚を加えてはいかが？



相手との足位置確認が、かなり楽になる。それだけにダメージ効率もグンとよくなるはず。



投げ確定の硬直差の場合は、やはり遅らせる必要はある。最速で出してしまうと……、



避けられてしまう。読み勝っているだけに、うまく微調整してダメージを稼ぎたい。

VF事典
アキラ：躍歩頂肘がノーマルヒットしたとき、とっさの場面では易前腿（⇘Ⓚ）を入れるといい。ダメージは小さいが、入れないよりマシだ。一応、補正無しで当たることが多いぞ。
ラウ：烈火虎尖脚はフレーム差-3まで、騰空斜掌（上昇中Ⓟ）は-5フレームまでしゃがみⓅをかわす。しかも前者は投げ確定のため、ジャンプ性能という点では騰空斜掌に軍配が上がる。



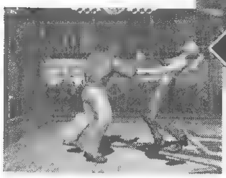
確定反撃に投げが決まる場面でキッチリと投げるのは、勝つための必要条件。これからは、いかに打撃を当てるかだ!

対サラ戦はコレを使え!

しゃがみガードの相手を強制的に立たせるスマッシュアッパー(⇦Ⓟ)と、相手を浮かせるダブルアッパー(⇦ⓅⓅ)。技性能としては興味を引かれるが、今一つ使い道が見い出せない。しかし、サラ戦では強力な武器となる。サラのエルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ⇦Ⓟ)の、エルボーガード後即座にダブルアッパーを出すことで、チョップをかわしつつ当てることができるからだ。

もちろん、コンボでダッシュエルボーまでが確定するので、ぜひ狙ってほしい。


サラのエルボーをガードしたら、ヒザを恐れずにスマッシュアッパーを入力。

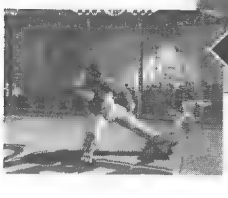

サラがチョップまで出してくればこの通り! その後のコンボまで確定だ!

サイドキックからコンボ!?

攻撃発生16フレームのサイドキック(⇦Ⓚ)。リーチのあるエルボースタンプ(⇦Ⓟ)、ダメージ効率のいいヒザ(⇨Ⓚ)があるので、あまり目立たない存在となっているはず。

しかし、対サラ、パイ、アオイ、ベネッサの4キャラが相手の場合は、ヒザの発生速度との差1フレームを活かしてサイドキックを使うのも悪くない。サイドキックがカウンターでヒットした場合、ダッキングロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)までコンボで決まるからだ。体力ゲージ4分の1以上を奪えるぞ。

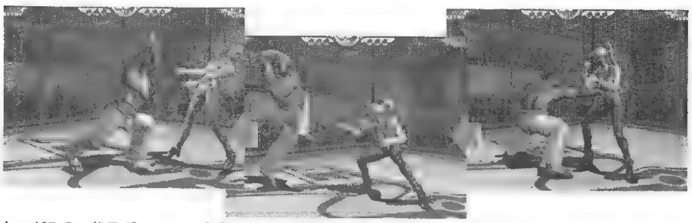

サイドキックがカウンターヒットしたら、コンボでダッキングローを決めよう。


ダメージはもちろん、起き攻めがしやすいという点が重要だ。

ちょっとしたスカし連係

ちょっとイケてる連係を紹介しよう。しゃがみⓅをガードされた後、一瞬後ろダッシュしてからダブルハンマーダウン(⇦⇦Ⓟ)を出すというもので、この連係が意外に強い。利点は、エルボースタンプと違い、1発目がヒット/ガードを確認して2発目のライジングハンマーへとつなげられること。そして、しゃがみⓅで反撃する相手はもちろん、姿勢の低いダブルハンマーダウンは肘やミドルキックをもスカせる場合がある。

しゃがみⓅがヒットした場合でも、相手の避け投げ抜けに対して有効なので、使ってみるといいぞ。


しゃがみⓅ→後ろダッシュ→ダブルハンマーダウンは、基本的に入れ込みで行なう。そのため、しゃがみⓅのヒット確認は難しくなるが、ヒットした場合に相手の避け投げ抜けという選択肢に対しても有効。



連係や戦術は既に煮詰まりつつある。進化が望めるのは、やはりカゲならではの多彩なコンボといったところか。

ローリスクの岩暫破

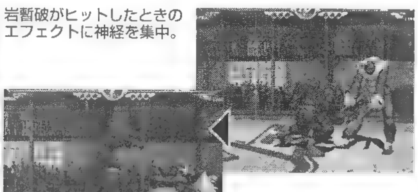
攻撃発生が14フレームと早く、ガードされても硬化差が-6フレームの岩暫破(➡⇦Ⓟ)。しゃがみガードの相手にヒットすればよろけを誘発。ノーマルヒット以上ならば浮かせることができ、コンボを決められる優れた技だ。

岩暫破からのコンボは、各キャラ相手で決める技が異なるが、いずれも体力ゲージ約4分の1を奪えるので、ぜひマスターしてもらいたい。

まず、足位置が平行で岩暫破がカウンターヒットした場合、対重量級以外の相手には立ちⓅ→影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)が確定する。さらにシュンとサラのみ、八の字でもこのコンボが決まるので覚えておこう。

次にノーマルヒット、または返し技で岩暫破を決めた場合。対ラウ、カゲ、リオン、レイ、ベネッサには立ちⓅ→斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→小ダウン攻撃が確定する。リオン、ベネッサが相手の場合は、小ダウン攻撃の代わりに影刃が決まるので、覚えておくといいだろう。

対重量級戦のコンボは、以前にも紹介したが、平行なら烈掌脚(ⓅⓅⓀ)。八の字なら立ちⓅ→螺旋裏蹴(⇩ⓅⓀ)りが決まるぞ。


岩暫破がヒットしたときのエフェクトに神経を集中。

ノーマルヒット時は立ちⓅまで決まるが、影刃が決まらないぞ。


ノーマルヒットor返し技でヒットさせたときは、斧旋連脚を決めよう。

そして、最後は影刃でキメ。確実に決めれば、ダメージ効率がアップするぞ。

壁際での弧延落コンボ

壁を背に弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)を決めたとき、壁に対して相手と自分の位置関係が垂直になっていれば、影刃を決めてから大ダウン攻撃というのが最大ダメージコンボとなっている。しかし、このコンボは壁との位置関係が斜めになっていると、影刃後に受け身が可能の場合があるため、今一つ安定しない。そこで、安定して大ダメージを与えるオススメコンボを紹介しよう。

弧延落で投げて相手が壁にぶつかり、落ちてきたところにタイミングを計って散弾螺旋裏蹴り(ⓅⓅ⇦Ⓚ)を決めるのだ。特に難しくはないので、試してほしい。


壁を背にして弧延落が決まった場合、壁に対して相手と自分の位置関係が垂直になっているときは影刃→大ダウン。垂直でない場合、落下中に散弾螺旋裏蹴り、というのが最大ダメージコンボになっている。

VF事典

強力ジェフリーコンボ：ヒザがカウンターヒットしたときは、軽量級から対ラウまで(コンボ時に足位置平行)は立ちⓅ→キリングトーキックハンマー(➡ⓀⓀⓅ)が確定! 体力半分ゲットだ!

カゲの赤いマフラー：多数質問があったので、この場を借りて回答します。キャサ夫のカゲが着けている赤いマフラーはアイテムではなく、カラーリング設定で頭巾のみを赤にしたものです。



舜帝 対戦攻略

Shun Di

Text：キャサ夫

ついにネタ切れ!? いやいや、まだほんの少しだけありますよ。今回はK.O.後の飲酒手段を紹介していきましょう。

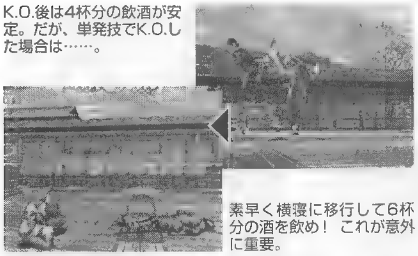
体力ゲージに注目

K.O.後はシュンにとって無条件で酒が飲める場面。仰飲酒(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で1杯、座盤跌(⇩Ⓟ+Ⓚ)か横寝(⇦⇧⇩⇦⇨)に移行してさらに3杯。計4杯分飲酒量を増やせるのは、もはや基本。そして今回紹介するのは、状態によってはK.O.後に酒を6杯飲む方法。4杯飲んで満足していてはアマいぞ。

例えば相手の体力ゲージがほとんど無く、仰穿腿(⇩Ⓚ)1発分で倒せる場合。こんなときは迷わず仰穿腿でのK.O.を狙う。仰穿腿でK.O.したら、すかさず横寝に移行し、横寝飲酒で酒を飲む。すると、リプレイ画面に切り替わるまでに2回の飲酒が可能となり、トータルで6杯分の酒を飲むことができるのだ。

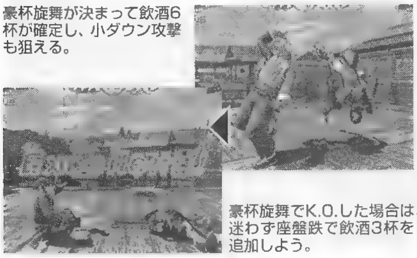
ここでは例として仰穿腿を挙げたが、ほかにも挑腕撩拳(⇩⇦⇨Ⓟ)、仰飲杯手(⇦Ⓟ)、起き上がり攻撃などなど、単発技でK.O.した場合のほとんどの場合が当てはまるので、効率よく酒を飲むためにも覚えておきたい。

また、決めると飲酒6杯の豪杯旋舞(酒10以上⇩⇨⇦⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ)でK.O.した後も、座盤跌か横寝から3杯分飲めることを忘れずに。



K.O.後は4杯分の飲酒が安定。だが、単発技でK.O.した場合は……。

素早く横寝に移行して6杯分の酒を飲め！ これが意外に重要。



豪杯旋舞が決まって飲酒6杯が確定し、小ダウン攻撃も狙える。

豪杯旋舞でK.O.した場合は、迷わず座盤跌で飲酒3杯を追加しよう。

転身纏胯からのコンボ

投げ抜けされやすいが、抜けられても間合いが離れるため、狙いたい投げ技の転身纏胯(⇦Ⓟ+Ⓖ)。技後は、飲酒5杯以下の場合は挑腕撩拳で浮かせて連撃顎手(⇦⇨ⓅⓅ)→仰飲杯手(⇦Ⓟ：軽量級まで)のコンボが確定。中量級はカゲまで)級確定。巷では飲酒8杯になるまでこのコンボが使われている。そこで今回、飲酒6〜7杯の微妙なときにオススメのコンボを紹介。

挑腕撩拳で浮かせ、挑腕栽手(⇩⇦⇨ⓅⓅ)を決める。さらに、その後対重量級以外は、小ダウン攻撃が確定。対中量級の最大ダメージコンボなのでマスター必須だ。



転身纏胯で投げた後に挑腕撩拳→挑腕栽手を決めると、相手はうつ伏せ、頭が自分側にある状態でダウン。ここは受け身可能だが、受け身を取っても小ダウン攻撃が確定するのがこのコンボの特徴。



リオン・ラファール 対戦攻略

Lion Rafale

Text：キャサ夫
協力：ちび太

実力風神「ちび太」協力の元、リオンの多彩なコンボを大公開！ 努力と研究があってこそ、その称号ありって感じ！

登山翻車脚からのコンボ

登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)から旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)を決めるのは、リオンお約束のコンボ。これは全キャラ共通で決められるが、今回はキャラ限定での最大ダメージコンボも紹介しよう。

●対サラ：登山翻車脚→しゃがみⓅ→右勾心(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)

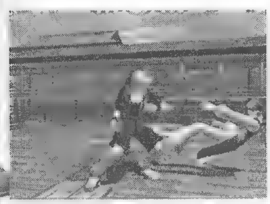
●対パイ：登山翻車脚→しゃがみⓅ→盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)

●対カゲ、ラウ、レイ：登山翻車脚→右勾心→疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)

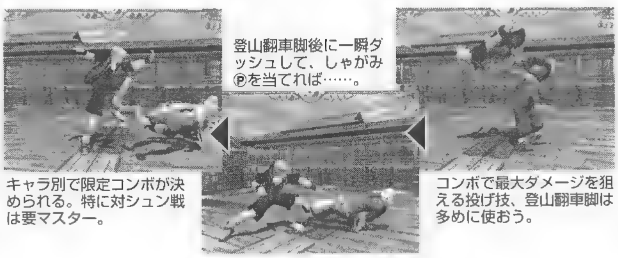
●対シュン：登山翻車脚→しゃがみⓅ→右勾心→落撃掌(⇦ⓅⓅ)

いずれも登山翻車脚の後にしゃがみⓅを1発決めるのだが、これらのコンボはしゃがみⓅを当てるのがやや難しい。コツとしては、登山翻車脚後に少しだけダッシュしてから出す感じだ。しゃがみⓅが当たれば、その後のコンボは先行入力で問題無いぞ。

また、対シュンのコンボは、落撃掌の後に受け身が可能になっているが、受け身を取らない相手には小ダウン攻撃が決まるため、見逃さないようにしよう。



対パイのコンボは、しゃがみⓅの後に後ろダッシュ入力が必要になる。この部分だけ注意しておきたい。



登山翻車脚後に一瞬ダッシュして、しゃがみⓅを当てれば……。

キャラ別で限定コンボが決められる。特に対シュン戦は要マスター。

コンボで最大ダメージを狙える投げ技、登山翻車脚は多めに使おう。

双耳旋風からのコンボ

避け性能の高さから、ヒット率の高い双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)。相手をたたき付けるダウンを奪い、コンボを決めることができる。ここでは、キャラ別の最大威力コンボを紹介する。

●対アキラ：(平行)双耳旋風→しゃがみⓅ→連旋腿(ⓀⓀ)(八の字)双耳旋風→後蹴腿〜背身尖掌(Ⓟ+Ⓚ)→勾手提膝(⇨Ⓚ)

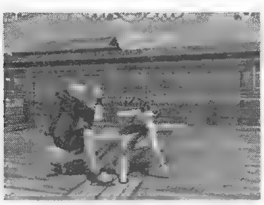
●対ラウ、ジャッキー、カゲ：(平行)双耳旋風→しゃがみⓅ→連旋腿(八の字)双耳旋風→穿掌背転(⇦⇦Ⓟ)〜背身尖掌→後蹴腿

●対パイ：(平行)双耳旋風→右勾心→連旋腿(八の字)双耳旋風→しゃがみⓅ→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)

●対サラ、リオン、アオイ、レイ：(平行)双耳旋風→しゃがみⓅ→連旋腿(八の字)双耳旋風→しゃがみⓅ→斧刃連端脚

●対シュン、ベネッサ：(平行)双耳旋風→右勾心→連旋腿(八の字)双耳旋風→しゃがみⓅ→後蹴腿

●対ウルフ、ジェフリー：(平行)双耳旋風→しゃがみⓅ→連旋腿(八の字)双耳旋風→斧刃連端脚



20フレーム以上の硬化がある下段攻撃をガードした場合などには、確実に決めておきたい双耳旋風。

VF事典

シュン秘技(初級)：ガードされても硬化差が−2フレームの挑腕撩拳と横掃撃。ガードされたとき、発生11フレームの月牙顎手を出せば、アキラ以外の時にカウンターが取れるぞ。

一言：今回紹介したコンボはちび太の協力があってこそ。そこで、ちび太から要望が一つ……。これらのコンボが決まったとき、「ちび太スペシャル！」と呼んでほしい……、らしいです(笑)。



跨虎式への有効な技を持っていないキャラに対しては、ダウンを攻めるときに旋風脚が役に立つ。

あお向け敵頭側ダウンを攻める

レイ・フェイは、立ち合いで多用する坐盤劈掌(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)のカウンターヒット時や、起き攻めに使う騰空転身脚(⇧Ⓚ+Ⓖ)、前掃腿(涅槃式中⇩Ⓚ)など、あお向け敵頭側ダウンを奪う機会が多い。

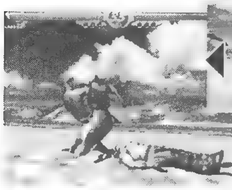
そういった場面では、旋風脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)を積極的に使っていきたい。あお向け敵頭側ダウンからの中段起き上がり攻撃は、ほとんどが半回転の属性となり、連環挿捶(跨虎式中Ⓟ)でさばけることがその理由だ。また、この技は全回転の中段技で、相手が横転受け身を取ったときの軸ズレにも強い(ホーミング性能が高い)。出した後もガード、ヒットを問わず跨虎式から攻め込めるのも魅力だ。

前述した技でダウンを奪ったら、相手が地上にたたき付けられる瞬間に技を出そう。すると、受け身を取った場合は、その場、横転にかかわらず旋風脚がピッタリ重なり、その後跨虎式から攻め込める。そして、受け身を取らなかった場合は、そのまま跨虎式での起き攻めへと移行できる。

相手の起き上がり方に惑わされず、起き上がり蹴りのタイミングを見計らって2種類のさばき技を狙っていこう。


あお向け頭敵側ダウンを奪ったら、タイミングよく旋風脚を繰り出していく。


相手が受け身を取ったら旋風脚が重なる。相手は立ちガードをするしかない。

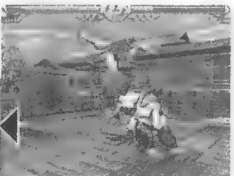

受け身を取らなかったら、起き上がり攻撃の中・下段をどちらもさばける状態になる。

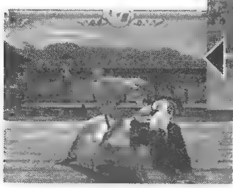
独立旋掌、擺脚捜倒からは?

独立旋掌(独立式当て身)と擺脚捜倒(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)後もあお向け敵頭側ダウンとなり、旋風脚を狙えるポイントとなる。この場合は、相手のその場起き上がり攻撃を攻撃判定の持続部分でつぶすようなタイミングで出す。そうすれば、相手が横転起き上がり攻撃を出してきても、跨虎式からのさばき技でさばけるタイミングとなるのだ。

また、これらの状況の別の攻め方として、技が決まった後すかさず里合腿(⇨Ⓚ)で跨虎式に移行し、その場を含むすべての起き上がり攻撃にさばき技を狙うのもいい。起き上がり方によって間合いを詰めると、より効果的だ。

さばき技を警戒して起き上がり攻撃を出さない相手は、構えを解いて投げてしまってもいい。背向け状態からでも、向き合っているときと同じように投げコマンドを入力すればOKだ。


擺脚捜倒後に、相手のその場起き上がり攻撃をつぶすように旋風脚を出していく。


そのタイミングだと、横転起き上がり攻撃を出されてもさばける状態になるのだ。

今月の小ネタ、放出します

㊙キャラ別ワンポイント

日進月歩

今回からスタートするこのコーナーでは、毎号5キャラを取り上げ、それぞれのちょっとしたネタを紹介していくぞ。
一部の状況でのみ使えるような、細かいテクニックにも要注目だ！ 君のキャラの戦力に加えてほしい！

Text
ちゃっきー（ジャッキー）／H.L（サラ）／がっちん（パイ）／蒼之字元帥（アオイ、ベネッサ）

ジャッキー・ブライアント

しゃがみ状態からガードを押さずに立った場合、立ち状態になるまで非常に長い時間がかかる。ジャッキーの場合はこの入力がパクサオになるため、中段Ⓟ系の技を取りつつ、上段技や上段投げをくらわない時間を作れるわけだ。ただし、立ち状態になるまでは上段Ⓟも取ることができない（接触しないため）ことには注意しよう。

ベネッサのしゃがみⓅをしゃがみ（カウンター）でくらった後などが代表例。打撃がこなかったときにすぐ技を出すなどすれば、汎用性が上がる。

このほかにも、横転受け身を取った後やしゃがみ起き上がりをした後、しゃがみ前ダッシュで接近した後など、使いどころは数多い。もちろん、中段Ⓟ系の技を使いやすいキャラや状況を考えることが最重要だ。



こちらがしゃがみ状態、相手側が有利なときに活用しよう。ここでノーガードにすれば、中段Ⓟを取りつつ上段投げをくらわない時間を作ることができる。

サラ・ブライアント

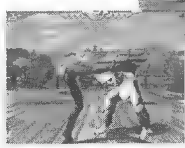
フラミンゴからの攻めは、ライトハイキック（フラミンゴ中Ⓚ）、カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）、キャッチ投げの三択を迫るのが基本。その攻めに対し、相手はしゃがみガードか腹側避けで対応してくる。その場合、しゃがみガードにはカットインミドル、腹側避けにはキャッチ投げで対応するところだが、ここでは、どちらにもある程度対応できるパンチサイドキック（Ⓟ⇩Ⓚ）をオススメしたい。

この技は、パンチを避けた相手が何かしら行動をしようとすると、サイドキックの部分がカウンターヒットして有利差は+5フレーム。その後、ドラゴンスマッシュキャノン（⇧Ⓚ）と投げの二択を迫れる。サイドキックを出す際、若干ディレイをかけて出すと、避けた相手にホーミングしやすくなるので覚えておこう。

また、しゃがみガードにもそこそこ対応できる。そこで、カットインパンチ（フラミンゴ中Ⓟ）→投げも交ぜて多彩な選択を迫っていけば、フラミンゴからの基本となる三択が活きてくるのだ。



カットインパンチが避けられても、特に問題無い。



技を出す相手にはサイドキックがカウンターヒット。投げも交ぜていこう。

パイ・チェン

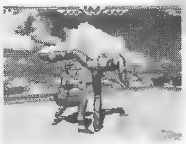
ジャッキー戦における、エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）、ビート&バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）後の派生含めた対処を整理してみよう。どちらもスピンキック、ロースピンキックに派生されても2発目をしゃがんでかわしていれば燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）で浮かすことが可能。ただ、あまりに難度が高く実戦には不向き。腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）なら難度は低くなるが、それでも間合いによっては当てにくい。打撃で割り込むのであれば、旋栽腿（⇩Ⓚ）でカウンターヒットを取り、連旋掃脚（⇩ⓀⓀ）などにした方が無難だ。

しゃがみガードでやり過ごす手もオススメ。スピンキック系なら燕舞連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）とし、追加ダメージでより多くの体力を奪える。これはスライドシャッフルに移行されても問題無いぞ。一方、ロースピンキック系に派生された場合は腿登裏旋脚で手堅くダメージを取ろう。しゃがみ投げの燕風輪翔（➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）では、やはり投げ抜けされる可能性が高い。

後は3発目ばかりを期待して、2発止めからの連係で後手後手に回らないように注意だ。



少しでも遅れると燕青虎双破、腿登裏旋脚はつぶされてしまうので注意。



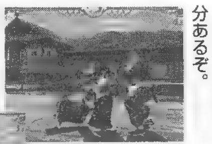
3発目までくると読み切れれば、しゃがみガードで対処するのがベスト。

Aoi Umenokouji 梅小路 葵

キャラの動きが独特なため、苦手意識を持つ人も多い対シュン戦。そこで、シュン戦で役立つネタを二つ紹介しよう。

まずは、直線的な打撃技をかわしつつ攻撃できる向側後避払手（⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）対策。この技を一点で読んだときには、水月突（⇨Ⓚ+ⒼⓅ）がいい。2発目がちょうどシュンの向側後避払手をさばくタイミングで出るし、ヒットすれば腹崩れが狙える。かなりお得な使い方といえよう。

続いては、シュンが酒を8杯以上飲んでいるときに出せる仰飲仙手（⇧ⓅⓅ）対策。この技に対しては、1発目をガードした瞬間からレバーを入れっぱなしにして、Ⓟを連打。要は仰飲仙手をしゃがんでかわしつつ袖伸剣（⇧Ⓟ）を出そうというわけだ。この方法で出した袖伸剣は、シュン側が仰飲連環単脚（⇧ⓅⓅⓀ）に派生させるとカウンターで、仰飲仙手で止めると硬化カウンターでヒットし、それぞれ空中コンボが狙える。例外的に、ディレイの仰飲仙手にだけは負けてしまうが、狙う価値は十分あるぞ。



向側後避払手に強い水月突。さばき能力が役立つ唯一の場面といえるかも？



仰飲仙手のスキに袖伸剣がヒットしたら、踵切り（⇧Ⓚ）で追い打ち。

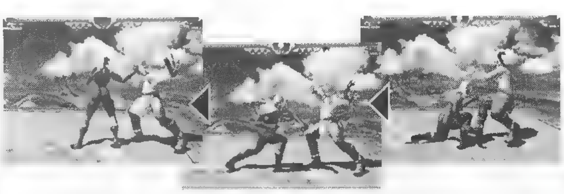
ベネッサ・ルイス

今回はディフェンシブスタイルの小ネタを一つ。

カットイン（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）は、相手の下段Ⓟに対する当て身技だが、当て身成功時に狙う技の選択が難しい。一応、ベストの選択はダッシュで立ち状態を作ってからのレッグボマー（⇧Ⓚ+Ⓖ）とされているが、いかんせんコマンドが複雑。

そこでオススメしたいのが、ヘビィフックコンボ（Ⓟ+ⓀⓅ）だ。この技ならしゃがみ状態から出すことができるし、ヒット後はこちらが5フレームも有利な状態。当てたらすかさず投げと打撃技で二択を迫ろう。

なお、二択に使う打撃技は、相手のしゃがみⓅに打ち勝てるものが理想的。具体的には、クラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）、ストッピングロースマッシュ（⇩ⓀⓅⓅ）などがいいだろう。



カットイン成功時のダッシュ→レッグボマーはコマンドが煩雑なので、ヘビィフックコンボで代用するのが堅実である。2段目まで連続ヒットするし、ヒット後はベネッサが5フレーム有利な状態というのもポイントだ。

Enhanced Struggle Tactics

VF事典 **巷で噂されるキャラの強弱：**最強キャラはラウ、というのが最近の定説。攻め、守り、反撃と、状況ごとに適した打撃技を持ち、なおかつ投げにも不安がないオールラウンドさがポイントだ。これに追従するキャラは人によって見解が異なるが、アキラ、ジャッキー、サラ、ジェフリー、ベネッサ辺りが有力どころ。逆に、苦しいのはシュン、アオイ辺りか。

第二回

✔初心者救済
✔技術向上

SKILL UP COLUMN

イマイチ結果が出ない気がする人
最近「VF4」デビューをした人
全員集合!!

「足位置確認」をマスターしよう!

足位置の確認は面倒臭い作業だけど、これを嫌っていてはステップアップできないのもまた事実。いきなりできるようになる必要は無いので、ゆっくり練習していこう。

難しい技術だが……

　足位置とは、お互いのキャラがどちらの足を前に出しているかを表すバーチャ用語。これには「平行」と「ハの字」という状態があるので、まずは下の写真で把握しておこう。

　また、足位置に関係した、「腹側」「背中側」という用語もある。これは、避けの入力方向を指定する際に重要な要素だ。例えばキャラが腹を見せている場合なら、避けの入力は⇩が腹側、⇧が背中側、として区別する。

　さて、対戦中に足位置が確認できると、**「コンボのダメージ効率アップ」「避けの成功率アップ」**といった特典が付いてくる。だが、実際の作業は実に難しい。そこで、どうやって足位置の確認を練習すべきか説明していくとしよう。

足位置確認のポイント!

- 上級者といえども、常に足位置を確認しながら闘っているわけではない!
- どんなときに足位置を確認するのか、確認すべきシチュエーションを整理!
- 面倒臭いからといってすぐにあきらめない。実力は後から必ず付いてくる!

―写真で見る足位置―

ハの字



こちらは「ハの字」状態。前足同士がぶつかるような配置のため、平行と比べるとお互いの距離が遠い。ハの字のときは、投げ技がやや入りにくいことにも注意。

平行



ラウンド開始時は必ず右の状態からスタートする。試合中、足位置は常に入れ替わるため、まれに左のような「平行」状態になることもある。

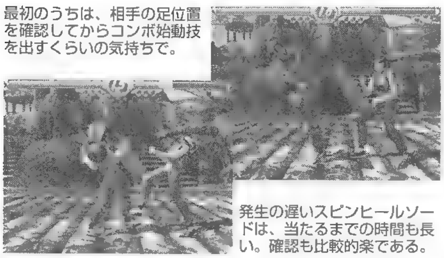
コンボと足位置

　ヒット後、足位置によって最適のコンボを分岐させなければならない技は、ラウの虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)、ジャッキーのスピンヒールソード(⇦Ⓚ+Ⓖ)など多数存在する。もちろん、どちらの足位置にも対応できる安定コンボ(例えばスピンヒールソード→大ダウン攻撃)で妥協する手もあるのだが、ダメージ効率は悪いし、何よりカッコ悪い!

　そこで、足位置確認の出番となるわけだが、問題は「いつ」確認するか。恐らくこのページを読んでいる方が最も知りたいのは、コンボ始動技を出す前に確認するのか、ヒットした後に確認するのかという一点に尽きるのではないだろうか。前者の場合は確認が楽だけど、対戦中の負担が増えるし、後者ではとても反応できない……。これは大きなジレンマといえる。

　正解は、前者に極めて近い。とにかく初めのうちは、少々負担が増えるのを覚悟して、コンボ始動技を出す前に相手の足位置を見る。慣れてくると、次第に技を出してからヒットまでのわずかな時間に、相手キャラの足元へと視点を移すクセが付いてくるはずだ。言うなれば足位置確認の練習とは、視点移動の効率化という作業にほかならない。マスターするまでの時間には個人差があるので、必ずできると信じて頑張ろう。

最初のうちは、相手の足位置を確認してからコンボ始動技を出すくらいの気持ちで。



発生の遅いスピンヒールソードは、当たるまでの時間も長い。確認も比較的楽である。

ヒザ系の技は硬直が長いため、空中の相手の足位置で確認する手もある。これは平行だ。



こちらはハの字。上の写真とは「体の傾き」が異なっていることがおわかりだろうか?

避けと足位置

　アキラの跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)など半回転系の打撃技を確実に避けるためには、相手の足位置を確認し、正しい方向に避けを入力しなければならない。

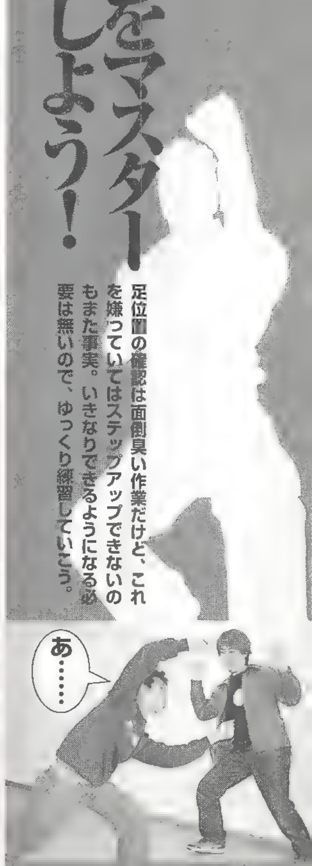
　この確認も負担のかかる作業だが、カンタンに確認できるポイントもある。代表的なのはダウンを奪われたときだ。受け身を取るにせよ取らないにせよ、ダウンしている最中なら足位置の確認はさほど苦にならない。起き攻めに対する防御率を高めるため、忘れず実践したい。

　また、当たろうがガードされようが避けを入力するつもりの技(当てても不利なローキック系が代表的)を出すときに足位置を確認しておくのも重要。行動を分岐させる必要が無いので、足位置を見るゆとりもあるはずだ。

立ち回りの最中、常に足位置を見るのはキツいが、ダウン中なら確認作業に集中できる。



起き上がり後、正しい方向に避け投げ抜けを入力すれば、反撃のチャンスも増える!



キャラクターごとの避け方向

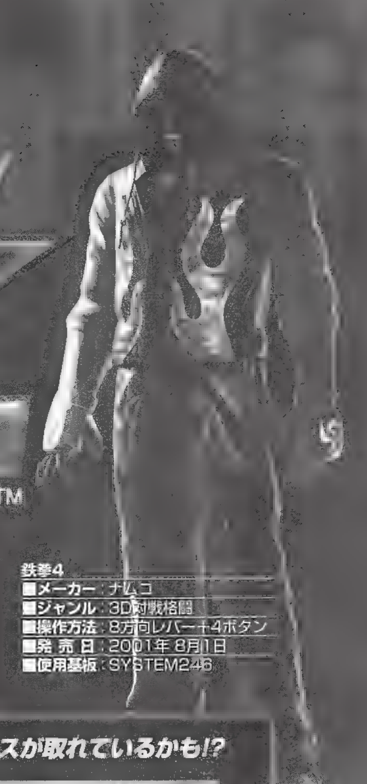
キャラ名	避け方向	備考
アキラ	微妙	崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)は腹側、跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)は背中側に避ける。
ジャッキー	腹側	全回転技も多いが、スラントバックナックル(⇧Ⓟ)など、多くは腹側。
サラ	背中側	背中側はラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)を避けるため。全回転技も多し。
ラウ	腹側	地掃腿(⇨⇩Ⓚ)や虎燕壁拳(⇦Ⓟ)、腿[illegible]裏旋脚(立ち途中Ⓚ)を警戒。
パイ	どちらでも	半回転系が少なく、全回転or直線といった印象が強いキャラだ。
ウルフ	腹側	発生の早いスクリューフック(⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ)を避けるのが目的。
ジェフリー	微妙	ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)は腹側、立ちⓀ(派生あり!)は背中側だ。
カゲ	背中側	コンボ始動技の風閃刃(⇧Ⓟ)を警戒。旋蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)は腹側だが。
シュン	背中側	立ちⓀ、後蹴下腿(⇧Ⓚ)など、危険な半回転は背中側で避け可能。
リオン	背中側	旋風腿(⇧Ⓚ)とミドルキックを避けるためだが、全回転技も多い。
アオイ	背中側	横打(⇨Ⓟ+Ⓚ)を避けるために背中側へ。意外に全回転技は貧弱だ。
レイ・フェイ	どちらでも	パイと同様、攻撃の軸は直線or全回転が多い。余裕があれば腹側か?
ベネッサ	微妙	バックナックル(⇨Ⓟ)が腹側、ヘビィフック(Ⓟ+Ⓚ)が背中側だ。

VF事典

アキラ戦、一刀両断!: 跳山崩捶は起き攻め専用技と割り切っているアキラ使いが多い。これに対して崩拳は、大ダメージの二択(逆二択)技として、通常の立ち回りでもよく用いられる。すなわち、通常時はひたすら腹側に避け、ダウンを奪われたときだけ背中側に避ける……といった作戦が有効だと思うんだけど、どうすかね? 危ない?

最強キャラは誰だ!?
対戦ダイヤグラム発表!!

TEKKEN 4



早いもので、「鉄拳4」も稼働開始から9カ月が経過。そろそろ各キャラの戦術は"煮詰まり"を見せてきており、キャラ同士の相性も見えてきた。攻略最終回となる今月号では、対戦ダイヤグラムを堂々発表する！

鉄拳4
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2001年8月1日
■使用基板：SYSTEM246

Impression
－インプレッション－

PS2版も発売され、ようやく思う存分に練習を重ねる環境が整った本作。「鉄拳はちょっと苦手……」という初心者の方も、これを機に始めてみてはいかがだろうか。もちろん家で練習したら、強者が集うゲーセンで対戦。練習の成果が"勝利"という形で返ってきたときには、たまらない喜びが込み上げてくるというもの。ナムコ直営店舗などでは、今後もまだまだ大会&イベントが行なわれるようなので、自分の腕を信じ、奮って参加するべし！

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

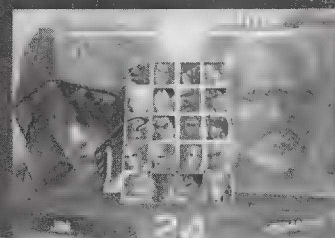
TEKKEN 4　対戦ダイヤグラム

順位		仁	平八	リー	シャオユウ	ニーナ	ブライアン	スティーブ	ポール	吉光	ロウ	一八	クリスティ	ジュリア	キング	ファラン	マードック	レイ	クマ&パンダ	合計	平均値との差
1	仁	–	6	5	5	5	6	5	7	6	6	7	6	7	6	7	7	7	8	106	+21
2	平八	4	–	5	6	5	5	5	6	6	6	6	7	6	6	7	6	6	6	98	+13
3	リー	5	5	–	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	97	+12
4	シャオユウ	5	4	5	–	5	6	5	6	5	6	6	6	6	7	6	6	6	6	96	+11
5	ニーナ	5	5	5	5	–	5	5	6	5	5	5	6	6	6	6	7	6	6	94	+9
6	ブライアン	4	5	4	4	5	–	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	93	+8
6	スティーブ	5	5	4	5	5	5	–	6	5	5	6	5	6	5	6	7	6	7	93	+8
8	ポール	3	4	4	4	4	5	4	–	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	85	±0
8	吉光	4	4	5	5	5	4	5	5	–	5	5	5	5	5	6	6	6	5	85	±0
10	ロウ	4	4	4	4	5	4	5	4	5	–	5	5	5	6	6	6	6	6	84	−1
11	一八	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	–	5	5	6	5	6	6	5	81	−4
12	クリスティ	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	–	5	5	5	5	6	6	79	−6
12	ジュリア	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	–	5	5	6	6	6	79	−6
14	キング	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	–	5	5	5	6	76	−9
15	ファラン	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	–	5	5	5	74	−11
16	マードック	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	–	5	5	70	−15
16	レイ	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	–	4	70	−15
16	クマ&パンダ	2	4	4	4	4	3	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	6	–	70	−15

ダイヤグラムについて

ダイヤグラムとは、それぞれのキャラが対戦したときの相性を数値化し、その累計を表にまとめたもの。例えば、相手キャラに対して「6」の評価が付いている場合は、「理論上60%の確率で勝てる」ということを示している。なお、今回のダイヤグラムは、ほとんどの大会で規定ステージとされている&巷の対戦で最も選択されている傾向にある「ARENA」ステージで闘った場合を想定して作成。また、キャラの性質上、コンボットは評価対象外とさせていただいた。ご了承いただきたい。

案外バランスが取れているかも!?



鉄拳4 対戦ダイヤグラム

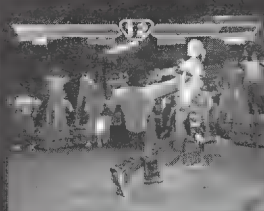
スティーブに勝てねえ～！　羅刹門減り過ぎ!!　さまざまな声が飛び交ったこの9カ月。そして今、有名プレイヤーたちの手によるダイヤグラムはこのような形に……。

Text：三茶鉄拳衆

「鉄拳4」の対戦ダイヤグラムである。さまざまな議論が交わされた末に、左表のような結果となった。

キャラの順位に関しては、巷で考えられているものと大差の無い結果になっていると思う。ただ、ここで注目してほしいのが「平均値との差」の項目。最上位の仁と最下位のクマ&パンダとの差が36ポイントと、あまり開きが無い結果となっている。これを見るに、本作は割とバランスの取れたゲームであるといっていいのではないだろうか。

それでは、次ページから各キャラの特徴とウイークポイントを見ていこう。同時に注目の対戦カードをピックアップして解説していくぞ。



やはり予想通りの結果!?　対戦ダイヤグラム第1位に輝いたのは、風間仁。

ゲー事典　ダイヤグラム作成協力者：今回のダイヤクラムは本誌ライターである垂れ乳厳竜、吉まっちょ、ハメコ。、ボスチキンに加え、ノブ氏、はいきんぐ氏、メンスト17号氏、メンストリュウ氏、かえる氏、シン太(デビブル)氏、三茶ロッソ氏、STR氏、ささき氏、ちい氏、しい氏、ミスター氏、リッチマン氏…… 以上の皆さんに協力していただきました。感謝！

第4位 リン・シャオユウ 96 POINTS

鳳凰の構えに当たる技が少ない相手には、常にプレッシャーを与えつつ闘える。さまざまな場面で使える宙天断空脚からの連続的な攻めが強力なほか、下段攻撃が豊富な点を活かし、相手のガードを崩していける。また、壁際での挑発を絡めた攻めも強力。逆に壁際に追い詰められたとしても、鳳凰の構えや入力後1フレームでしゃがみ状態となる上步掌拳のおかげですぐに状況を打破できるため防御力が高い。状況を問わず、攻めてよし守ってよしの万能キャラだ。

WEAK POINT

基本空中コンボのダメージが小さいところが弱点。しかし、相手がうつ伏せ状態への強力な起き攻めがあるため、全体的に見れば攻撃力が低いとは決して言い難いだろう。ダイヤグラムの数値では、攻撃力が高く瓦割りによる"鳳凰の構えつぶし"で常に有利に立ち回られてしまう平八に不利が付いた。

第5位 ニーナ・ウィリアムズ 94 POINTS

リーチが長い&ガードさせて有利な中段攻撃アイボリーカッターを主軸とし、リスクの小さい浮かせ技であるディバインキャノンとダメージの大きい下段攻撃であるレッグスウィープでの二択が強力なニーナ。また、投げコンボは抜けが三択になっている上にダメージが大きく、崩し要素として強力。アイボリーカッターなどの主力技は横移動に弱い傾向にあるが、その点はレイハンズで補える。単純に強い技が多いこともあり、全キャラに対して互角以上に闘える。

WEAK POINT

レッグスウィープは確かに強力な下段攻撃だが、そのスキの大きさから敗因にもなりやすい。また、ロウ、ブライアンといったダメージ有りの返し不能な返し技を持つキャラに対しては、安易に固めていけずやりにくい。逆に、仁の受け流しはアイボリーカッターがほぼ無効化してくれる。

第6位 ブライアン・フューリー 93 POINTS

コンボ始動技、空中コンボ共にダメージが大きく、全キャラ屈指の爆発力を誇る。中距離ではレバー前入れLPでけん制しつつ、相手の技のスカりにスナイパーソバットコンボ2発止めを合わせるという戦法が強い。また、反撃技もかなり優秀で、上中段パンチさばき技であるパリングも、そこからの攻めを考えると非常に強力だ。そのほか、壁際での攻めに関しては、[illegible]とレバー前入れライジングコンビネーションが強力。そこからのコンボで体力の約半分は奪う。

WEAK POINT

主要技の攻撃判定が高い位置にあるため、姿勢の低い技に潜られやすいという欠点を抱えている。特に鳳凰の構えを持つシャオユウは天敵。また、リアクロスパンチを持つリー、受け流しが実に厳しい仁にも不利が付いた。ただ、これらのキャラにも持ち前の攻撃力を活かせば勝つことは十分可能。

第1位 風間 仁 106 POINTS

見事トップに輝いたのは仁。カウンターで体力半分を奪える羅刹門と、スキが2フレームしか無い返し技の受け流しがとにかく強力。そのほか、投げによる三択や踏み込み右下段回し蹴りといった崩し技、逆突き～上段後ろ回し蹴りを筆頭とした強力な反撃技も優秀。さらに、ガードさせて有利な中段技が豊富な上、ポジションチェンジ壁当てからのコンボも強力であるため壁際でも強く、キャラ性能は非の打ちどころが無い。どのキャラとも互角以上に闘える。

WEAK POINT

あえて弱点を挙げるとすれば、ジャブの発生が10フレームであること。苦手キャラは、羅刹門2発止めに対してワンツーミドルで反撃されるリー、主要技が鳳凰の構えでかわされやすいシャオユウなどである。また、主力技を受け流しても得をしないニーナなどもやりにくい相手といえる。

第2位 三島 平八 98 POINTS

中距離でのけん制に有効な瓦割りを盾に、相手の技のスカりに無双連拳という防御的な戦法が相手キャラ問わず強力な平八。閃光烈拳、無双連拳といった反撃技は全キャラ屈指の強さを誇る。奈落払い雷神拳～瓦割りからの瓦割りと鬼下駄を使った起き攻めが強力なほか、ポジションチェンジ壁当て～閃光烈拳のおかげで壁際での爆発力も全キャラ中最強クラス。ガードさせて有利&ヒットでコンボが入る左踵落としの存在が、壁際での強さに拍車をかけている。

WEAK POINT

ジャブの発生が10フレームという点と、壁を使わないとガードを崩す手段が奈落払いのみという点が弱み。とはいうものの、攻撃力が高いため相手にリードされて待たれてもワンチャンスで逆転できることが多い。唯一不利が付いている仁に対しても、丁寧に闘えば勝てないことは無い。

第3位 リー・チャオラン 97 POINTS

壁を利用した場合、コンボダメージが最強クラスとなるリー。コンボ始動技も多いため、さまざまな場面でコンボを狙っていける。出すと同時にしゃがみ状態になる&ヒット時はワンツーミドルが連続ヒットするリアクロスパンチを主体に、各種浮かせ技を狙うのが主戦法。待たれても、リーキックコンボなどフォローの効くケズり技が豊富にあるのは強み。また、ワンツーミドル(ジャスト)という全キャラ中最大ダメージの発生8フレーム反撃技の存在も大きい。

WEAK POINT

今回は「ARENA」ステージでの対戦が基準となっているため、これだけの高ポイントを稼いだが、ほかのステージ、特に壁までの距離が遠過ぎるステージではコンボが減らなくなるため、その地位は一気に落ちる。ただ、プレイヤーの"壁位置把握能力"でその弱点をカバーしていくことは可能だ。

平八 (98P 第2位) ダイヤグラム結果 7:3 クリスティ (79P 第12位)

この対戦カードでは、お互いが得意とする中間距離でのカウンターの取り合いになりやすい。クリスティはマカコ・エンペやアカタール・サイショ、平八は羅生門や瓦割りを使っていくことになるのだが、羅生門は発生から17フレームまでカウンターをもらわず、18フレームからは上段スカし性能があるので、この攻防では平八側が有利。また、クリスティはしゃがみ状態からの下段さばきができないため、平八の奈落払いからの二択が非常にきついことも平八有利の要因となっている。



クリスティのアカタール・サイショと平八の羅生門は、出し合ったときにお互いカウンターヒットしない。また、フレーム的に相打ちとなっても、羅生門が一方的に勝ってしまう。

仁 (106P 第1位) ダイヤグラム結果 7:3 ジュリア (79P 第12位)

ジュリアは羅刹門・弐を横移動で避けられないため、強制的に羅刹門・弐との二択を迫られる。羅刹門・改に対しては横移動で避けて大纏崩捶が決まるが、羅刹門・弐ガード時には立ちLPでしか反撃できないため、ダメージ効率に圧倒的な差を付けられてしまう。また、主力技である二起脚、疾歩連肘、[illegible]などに対して、逆突き～上段後ろ回し蹴りで反撃されてしまうのも痛い。ジュリアとしては、受け流されても反撃をされない虎身肘と、抜けが3種類ある投げの使い分けがポイントとなる。



ジュリア側は、仁の羅刹門をガードしないよう心掛けたい。フレーム的に不利な部分でも、連拳大纏崩捶を匂わせることによって仁の行動を制限していきたいところ。

ゲー事典 **壁際での防御テク**：壁際での不利な状況では、さばき技もしくは上段潜り性能のある技を置いておいて[illegible]を連打することで、一部の打撃&ポジションチェンジの両方に対処可能。リスクは大きいがリターンもあるため、逆に二択を仕掛けられる点が強みだ。壁際では「横移動するか固まるか」ではなく、できるだけ「暴れるか暴れないか」の二択を頭に置こう。

第10位 マーシャル・ロウ 84 POINTS

潜り性能の高いドラゴンアッパーや、反撃を受けにくい小サマーといった性能の高い浮かせ技、基本的に反撃されにくい下段攻撃のスライディング、抜けが三択ある投げ、上中段さばき技……と強い要素はほとんど持っている。それらに加え、10フレームキャラを押さえ込んでいけるワンツーニーや、横移動に強いドラゴンハンマーなどアクセント的要素も完備しているため、この順位となったロウ。とはいえ巷の評価は高くない。やはり壁際での決定力の無さが響いているのか。

WEAK POINT

左で述べている通り、壁際での決定力に欠ける。というより、全体的に決定力に欠けているといってもいいだろう。決して攻撃力が低いわけではないのだが、自分より上位のキャラと比べると、優れている点が少なく、それが数値の差に如実に表れている。一芸に秀でていた方がよかった……？

同6位 スティーブ・フォックス 93 POINTS

主力のフリッカー構え移行技は、そのスキを狙われたとしても上・中段攻撃に対してはオートガードのため、リスクを抑えた闘い方ができる。中でもブリティッシュエッジコンボ3発止めは攻撃判定の強さもあり、近距離では強力。また、フリッカー構えから出せる技自体も強く、ホーカー・テンペストコンビネーションはガードさせて有利という中段攻撃。そのほか、ウェービングからの技はしゃがみ状態のため、上段攻撃の多いキャラに対しては特に有利に立ち回れる。

WEAK POINT

ガードを崩すための技が少な過ぎるのが弱点。投げはほとんど使いものにならない上、ターンカッティングフックは慣れている相手には見てから下段さばきされてしまう。従って、何としても先にリードを奪い、待つ闘い方をしたいところ。幸いドラゴニックハンマーという優れた反撃技がある。

第11位 三島一八 81 POINTS

ダイヤグラムでは予想外に低い順位となった一八。ガード後orスカした後の確定反撃に便利な閃光烈拳、横移動に強い忌怨拳と腿砕きでの二択、そして全キャラ屈指の破壊力を持つ魔神拳……と攻撃面では強い要素を多く持つ。また、ポジションチェンジ壁当て→閃光烈拳が強力なため、壁際ではかなりの強さを誇る。一八のこの順位はあくまで数値上だけなハズ。特に、魔神拳はヒットすれば試合をひっくり返[illegible]つため、上位を喰う力は確実に持って[illegible]

WEAK POINT

中間距離で相手にプレッシャーを与える中段攻撃が少ないところが一八の弱み。また、立ちLPの発生が10フレームである点も弱みであるほか、実は確定反撃技がそれほど強くないところも弱点だ。最もリーチの長い技がダッシュ風神拳となるので、意[illegible]クマ＆パンダに苦戦する[illegible]

第8位 ポール・フェニックス 85 POINTS

万聖龍砲拳と竜王霹靂掌による、リスクが小さい割にダメージの大きい二択がポールのウリ。発生8フレームのジャブからのワンツーで相手を押さえ込み、そこから先述の二択をかけるのがセオリーだ。また、中距離ではリーチの長い瓢瓦でのけん制が強く、カウンター時にはコンボが狙えるほか、鉄打ちで締める空中コンボ後の起き攻めでは瓦割りと不知火が活躍。壁際ではポジションチェンジ横押し→鉄山靠→崩拳や万聖龍砲拳→崩拳があるため、爆発力はかなりのものだ。

WEAK POINT

万聖龍砲拳が横移動に弱いという側面があるため、横移動対策をしなければならないのだが、横移動に強い技がリスクの大きい鉄山靠程度しか無い点が厳しい。また、上級者相手には万聖龍砲拳と竜王霹靂掌、これら二つのジャスト入力技が出せない状態では、もはや満足に闘うことすらできない。

第12位 クリスティ・モンテイロ 79 POINTS

座りからの二択も強いが、真の強さはその攻撃力の高さにあるクリスティ。コンビナソ・マカ[illegible]ージ70近くあり強力。また、下段攻撃が豊[illegible]い上、スキが13フレームと便利な技。そのほか、壁際でも座り～トゥファオンからの地上コンボを使うことによって、大ダメージを狙いつつ二択をかけることが可能だ。ただ、確かに攻撃力は高いのだが、いかに相手に当てていくかが問題。

WEAK POINT

弱点はダメージを取れる技のどれもが発生が遅いところ。相手に警戒されやすいこともあり、なかなかヒットしないだろう。また、確定反撃技に乏し[illegible]、崩拳などを出しまくられてしまう点も厳しい。逆立ちや座りなどの特殊構えに対応した攻撃判定の低い技を持つ相手もかなり厳しいといえる。

同8位 吉光 85 POINTS

[illegible]相手が動きを止めたところに各種力[illegible]わせるというのがセオリー。特[illegible]研究が進み、ダメージの上がった華[illegible]た、卍裏拳→立ちLP→背後投げも相手の技をスカした後に決めていければ強力この上無い。横移動からの合掌や社も、相手の技をかわしやすいためどんどん使っていける。

WEAK POINT

主要技である隼や合掌のスキがそれ[illegible]れると厳しい。特に、[illegible]八といった反撃技の強力なキャラに対しては苦戦を強いられる。ただ、ガードの固い相手には華厳が有効になってくるため、攻め方次第では十分に上位を喰える強さを持っているだろう。

一八（81P 第11位） ダイヤグラム結果 6：4 キング（76P 第14位）

このカードは、キングの主力技に対して一八側がしっかりした確定反撃を持っているため上の数値になった。[illegible]ングが投げ二択を仕掛けるにもリスクが大きく、ブルータルサイクロンやレフトストレート→ライトアッパーを使おうにも、踵切りや鬼哭連拳で反撃されてしまう。こうなると、キングとしてはエルボー[illegible]らざるを得ないのだが、この技も左横移動に弱く、結局はキング側不利の[illegible]



キングも[illegible]コンボは進化している。ブルータルサイクロン→[illegible]→エルボーフック→アリキック～スピニングスマッシュがオススメコンボだ。

吉光（85P 第8位） ダイヤグラム結果 5：5 シャオユウ（96P 第4位）

[illegible]離によっては届く程度なので、リターンの大きさを考えれば吉光はこれらの技を効果的に使っていける。上段潜り性能がある上に、下方向にも判定が強いため、シャオユウのLP始動の連係による固めと鳳凰の構え[illegible]方に有効だ。「連係で固めて、相手が手を出してきたところを鳳凰の構えでかわして[illegible]



吉光には確定反撃用の技も豊富にそろっている。雀連架推掌や鳳凰連脚、けん制に使ってくる里合腿に対しても、ガードしたときの距離が近ければ吹雪が確定するぞ。

ゲー事典 **スティーブ小ネタ**：ホーカー・ハリケーンコンビネーションの2発目がカウンターヒットすると相手は崩れダウン状態となるが、この状態の前半数フレームの間は相手が地上やられ判定となっている。カウンターヒット確認は難しい部類に入るが、このときシーホークアッパーがギリギリ間に合い、相手を浮かせることが可能。ぜひチャレンジしてみよう。

 第16位 クレイグ・マードック 70 POINTS

最下位の一人となったバーリトゥーダー、マードック。抜けが三択の投げ技と、返されることの無い返し技を持つほか、リーチが抜群に長い打撃技、さばかれない下段攻撃、しゃがみ状態になる浮かせ技など、便利な技を各種持っている。しかし、そのどれもが非常にスキが大きく、常にハイリスクな読み合いを仕掛けなければならない。リーチのおかげで反撃技には恵まれているものの、どれもダメージが小さいのも悩み。また、壁際の攻めも強いとは言い難い。

WEAK POINT

少しでもダメージを取りにいこうとすると、そこに大きなリスクが付きまとう点がツラい。安心して出せる技はアリゲーターやローリングバックナックルくらいだろう。また、シットジャブのリーチが短いため、細かい技で固めてくるニーナやスティーブとの対戦はかなり厳しいものとなる。

 同16位 レイ・ウーロン 70 POINTS

残念ながら最弱キャラの一人となったレイ。反撃技はそれなりに優秀で、抜けられにくいジャンプキャンセル倒落肘や反撃を受けない下段攻撃のしゃがみRK、発生が早くガードされにくい背を向ける～背身下掃打、そして後掃演舞と、崩し要素は豊富。しかし、ダメージを奪える中段攻撃がとにかく乏しい。壁も活かしにくいので、はっきりいって非力なキャラである。レイで勝つには、豹の構えからの二択や狼牙のファジー入力を使いつつ読み勝つしかない。

WEAK POINT

空中コンボを含めて、攻撃力が低い点がとにかく厳しい。先に何回か読み勝ったとしても、こちらが後掃演舞を出したときに限って相手にガードされてしまったりすると一気に水の泡である。かといって、後掃演舞を出さなければプレッシャーが足りないため厳しい……という、ダメージ貧乏キャラ。

 同16位 クマ&パンダ 70 POINTS

当初ぶっちぎりの最下位が予想されていたが、"真サーモン"の発見により凶悪な最弱キャラに成り上がったクマ&パンダ。熊鬼神拳やポジションチェンジ壁当て→立ちLKからの真サーモンは体力8割を奪う極悪連係で、熊鬼神拳に確定反撃が無いキャラに対しては、精神的に有利という説も。ベアヘブンキャノンでけん制し、自分の間合いを保ちつつ熊鬼神拳を出していくのがセオリーだが、冷静に対処されると厳しい。一発逆転があるので勝てないキャラではないはず？

WEAK POINT

体格が大きいため、ゲームシステム的に強い横移動を活かせず、ほかのキャラには無い損をしている。ただその半面、コンボをくらいにくく、相手の技がクリーンヒットしにくいという利点があるのも確か。また、崩し要素が少な過ぎるため、リードされ過ぎると"立ち待ち"を崩せずに終わることも。

 同12位 ジュリア・チャン 79 POINTS

突進力のある虎身肘で接近し、投げ抜けされにくいマッドアックスを主軸にした投げ三択を迫っていくのがジュリアの基本戦術。これらに加え、避け性能が高い&ダメージが大きい二起脚もメインとなる技。空中コンボのダメージを合わせれば体力4割を奪える。また、反撃技として優秀な背面取りからの連係も、読み勝てば体力を4割近く減らすことが可能。壁際ではポジションチェンジ壁当て→背面取り→シットジャブ×2と虎身肘を駆使した連続的な攻めが強い。

WEAK POINT

ダメージを取りにいくと必ず大きなリスクが生じる点が弱み。発生8フレームの立ちLPからの連係技でカウンターを取りにいくにしても、二起脚で相手の技をかわすにしても、ガードされた後の反撃が怖い。また、仁の羅刹門・弐を右横移動で避けられないという、このキャラならではの弱点もある。

 第14位 キング 76 POINTS

プロレスキャラというだけあり、当然投げ技の抜けコマンドは三択&ダメージも高め。特に、壁に追い詰められた際のジャイアントスイングは強力。だが、頼れる打撃技が掌底、エルボーフック、ブルータルサイクロン、トラースキック程度と非常に少ない上、基本的に相手の横移動に弱い。そのため、サイドローキックやシャドーラリアットといった横移動に強い技を出していく必要があるが、当然その際はリスクが生じる。勝つには"センス"が必要なキャラか？

WEAK POINT

確かに投げ技が強い点は強みとなるが、所詮は投げ技。投げ抜けされてしまうという点を考えると、安定したダメージ源として信頼できない。また、何をするにしてもリスクが生じることが多い点も苦しいところだ。ダメージの大きい投げコンボを決めることができれば、勝機はあるのだが……。

 第15位 ファラン 74 POINTS

左右構えや左右フラミンゴから繰り出される多彩な連係が持ち味のファラン。だが、回りくどくいってもダメージが付いてこないのがツラい。連係のバリエーションで押すよりも、単純に投げ三択や、真ライジングブレードorレフトブラズマブレードを狙った方が効率的。といっても、ワンツーフラミンゴやフラミンゴフェイントからのレフトフラミンゴロー&ハイやフラミンゴライトヒールなど、使える技は多い。研究次第では伸びるキャラであるといえるかも？

WEAK POINT

立ちLPの発生が10フレーム、反撃技が強くない、壁際でプレッシャーをかけられない……など、数えれば弱点は多々ある。連係の多彩さで勝ちにいくとしたら、どのキャラよりも努力を必要とされるキャラであることは間違いない。『鉄拳4』屈指の"器用貧乏キャラ"といえるだろう。

マードック ダイヤグラム結果 3:7 ニーナ

(70P 第16位) (94P 第5位)

アイボリーカッターガード後の「しゃがみ状態で1フレーム不利」という状況は、しゃがみ状態からの強力な技を持たず、しゃがみ状態からは返し技のキャッチも出せないマードックにはかなり苦しい。この状況でマードックの選択肢として有効なのが右横移動→立ちRK。横移動→アイボリーカッターや立ちLP始動の連係にカウンターを取ることができる。また、スウィープキックのノンクリーンヒット時にレッグバズーカで反撃するなど、マードック側は取りこぼしを極力無くしたいところ。



ニーナの連係に対して右横移動→スウェイダブルハンマーを出すと背面ヒットしやすい。ただし、ニーナの攻撃も背面ヒットする可能性があるので注意しよう。

ファラン ダイヤグラム結果 4:6 スティーブ

(74P 第15位) (92P 第6位)

ファランといえば、フラミンゴを交ぜつつ相手をかく乱してダメージを与えていく戦術が基本だが、対照的にスティーブはひたすらフリッカー構えを駆使してスキを作らない戦術を敷く。この2キャラが対戦すると、どの距離でも問題無く闘えるスティーブに対し、ファラン側は少々厳しい展開が続く。また、ファラン側はスティーブの上段攻撃をしゃがんで踵落としを決めようとしても、フリッカー構えに移行されると非常に困難。焦って割り込もうとしても逆にカウンターをくらってしまいがち。



ファランはフリッカーに対処したいところだが、フリッカージャブ2発止め、ホーカー・テンペストコンビネーション、ホーカー・ハリケーンコンビネーションを使い分けられると苦しい。

ゲー事典 **ジャンプキャンセル**：↑入力の技は↑を入れた後にボタン入力を遅らせることで、見た目の発生を遅らせた分だけ早くすることが可能。結局発生は変わらないので、打撃ではなく投げ技に用いるのが主流だ。レイの倒落肘は視覚上の発生が最速で5フレームとなり、抜けるのが困難になるが、仁の肩固め喉輪落としはこのテクニックを例外的に利用できないので注意。

TEKKEN4 CHRONICLE

2001年8月	『鉄拳4』発売。同時に全国大会の告知がなされ、各地で予選が開かれる。新キャラクターのスティーブが猛威を振るう。
9月	全国大会『大江戸鉄拳夏祭』開催。時期的問題でデフォルトキャラのみの大会となる。優勝は垂れ乳巌竜(シャオユウ)。
10月	タイムリリースキャラクターが徐々に姿を現し始める。仁、ニーナが現れるも、このころはそれほど脅威ではなかった。
11月	弱くなったといわれた仁だったが、真羅刹門と、羅刹門·弐のカウンター連続ヒットの発見により一気に強キャラ筆頭に。
12月	瓦割りや壁際の攻めで平八が台頭。TRC主催の全国大会が年末に開催。個人戦では、夏に続き垂れ乳巌竜がV2を果たす。
2002年1月	最弱の呼び声が高かったクマ&パンダに驚異の性能を誇る真サーモンハンティングが発見。躍進するかに思われた一月。
2月	このころから受け身確定や、背面壁やられといったシステム的に高度な戦法が確立される。同時に対策もなされていった。
3月	TRC mid-scale TOURNAMENT(関東大会)開催。アリーナの周回コンボが印象的なリー使いの雷神青木氏が優勝。
4月	家庭用『鉄拳4』が3月末に発売。プレイヤーのレベル向上と同時に、さまざまな強力コンボや連係が次々に発見される。

これからどうなる鉄拳事情!?

ダイヤグラム総評 & 鉄拳4 クロニクル

今回のダイヤグラムを振り返ってみると同時に、ここまで『鉄拳4』の歩んできた道のりを見てみよう。加えて、今後の鉄拳事情も占ってみたい。

Text：垂れ乳巌竜

今回のダイヤグラムを見て「あ〜、やっぱり」と思った人は多いのではないだろうか？　確かに下馬評通り第1位は仁。そして、やはり最下位はクマ&パンダとなってしまった。しかし、個人的な意見を言わせてもらえば、このダイヤグラムはあって無いようなもの。なぜならどのキャラも一つ大きなネタが発見されれば、たちまち化けるし、家庭用の発売により、これから先その可能性はむしろ高いといえるからだ。あくまで、このダイヤグラムは「現時点」でのダイヤグラム」に過ぎない。加えて、ステージがアリーナの場合を想定して作成したので、「鉄拳4」全体のダイヤグラムはもう少し変わってくるだろうことも付け加えておく。

今回ポイントとしては仁が頭一つ飛び出たものの、第2位〜6位、第8位〜最下位は比較的混戦。プレイヤーの努力で差は十分に埋められる範囲だ。表を見た上で勘違いしてほしくないのが、仁が第1位だからといってすべての仁使いが脅威であるというわけではないということ。この表は現時点でのトッププレイヤーの攻めと守り、そして認識の上に成り立ったものであり、いくら仁を使っているからといって、確定反撃が甘かったり、「真羅刹門」を出したいときに出せなかったりしたら話にもならない。あくまで、参考程度に表は見てもらいたい。

最近、戦力アップを図る上で背面壁やられ、側面壁やられ、受け身確定といったシステム的な攻めが注目されてきている。これらの状況を容易に作り出せるシャオユウやリーといったキャラは今後注目だろう。一見狙えなさそうな一八でも、魔神拳ヒット後に横移動から技を当てていくことにより似たような状況を作り出すことができる。

家庭用の発売による新たなコンボや戦術の発見、そしてプレイヤー個々の技術レベル向上を考慮すると、いつどのキャラがどの地位をもぎ取ってもおかしくはない。これからの鉄拳事情は果たしてどう転がっていくのか。いやはや目が離せそうにない……。

兵のテクを盗め！ in 千葉

今回は優勝者であられる雷神青木氏の超絶テクを紹介。氏はアリーナの地形と、リーの空中コンボの特性を利用し、半無限ループの空中コンボを展開していた。

やり方は、言うのは簡単。リーの空中コンボの定番であるワンツー〜ミストステップ×αの間に左横移動を挟むこと数回。相手の側面から腹部分にワンツーを当てていくことで、相手が壁に衝突時に確実に側面壁やられにできる。後はこれを繰り返すだけなのだが



瞬時に敵と壁との距離、角度を計算して、必要に応じて挟む横移動の距離を変えたりと、高度な判断力を要するこのコンボ。家庭用で要練習か

TRC mid-scale TOURNAMENT 結果

優勝	雷神青木（リー）
準優勝	垂れ乳巌竜（シャオユウ）
第3位	じゅん（一八）
第4位	G2（仁）

2002.3.31 in 千葉

習志野サンペデックセンターモール



年末に続きTRC主催の関東大会が千葉の津田沼で開催され、筆者がまたも元気に参戦してきたぞ。開場はショッピングモール1Fで吹き抜け構造になっていたため、多くの観客がその進行を見物。中でも面白かったのが、大会台の目の前に位置したエスカレーターの存在。何のイベントかすら分かってないおじさん、おばさんの熱いまなざしを真上から一身に浴びながらの対戦となり、緊張も倍増だった。

決勝トーナメントでは、聖地プレイマックスの100連勝プレイヤーTAKERU氏（クリスティ）、最大手鉄拳ホームページ「THESE DAYS」管理人の天帝ZEKUSU氏（仁）、房総の蒼き双竜タケヤマ氏（仁）&リッチマン氏（仁）、そしてもはや説明のいらない周知の猛者である雷神青木氏（リー）&じゅん氏（一八）といった強力な面々が顔をそろえた。結局筆者はというと――、最後の最後で雷神青木氏にまさかの惜敗。うそです。普通に負けました（泣）。　んー、いいい



優勝の雷神青木氏を囲んで上位3人でカシャリ。終わってみれば、知る人ぞ知るチーム「KOTOBUKI」の[illegible]だったよ



千葉の鉄拳団体「テッケナークラブ」のみなさんも訪れ、イベントは盛り上がった！

大団円

最終回

垂れ乳巌竜が行く！！

～兵(つわもの)求めて三千里～

TRC ミッドスケール トーナメント

ちーん。突然ですが残念なお知らせです。老若男女問わず、幅広い層の読者の方に大好評だった当コーナー「垂れ行く！」は、今回取材した大会で筆者が優勝できなかったため、今号で最終回となりました。皆さん長い間御声援どうもありがとやんした。最後に引導を渡してくれた雷神青木〜！　おめれと……。

ゲー事典　攻略記事は終了ですが……　今月号で「鉄拳4」攻略記事の連載はひとまず終了。ただ、新たなテクニックが見つかったときや、「鉄拳4」の大規模なイベントがあったときなどは別枠の「LONG-RUN GAMES' BOOSTER」の方で取り上げていくのでご心配無く！　とりあえず、次号では「雷神青木が行く！」をお送りする予定（←うそです）

ダービーオーナーズ倶楽部II
仔育て奮戦記
DERBY OWNERS CLUB II

ドリームレースモードに出走させてみたけれど、全くお話にならなかったアルカデ三世。どーすりゃいいのか分からない！　そこで、いっそのことうまい人に話しかけて、どんな風に遊んでいるのか教えてもらっちゃおう！　彼らのうまさの秘訣に迫ってみることにしたわ。

　Text：錦本馬実　協力：HAN&yom

今回お話を伺った超プレイヤー

冠名　エスタ
代表馬　エスタシヴァア



得意の騎乗
逃げ
さまざまな攻略方法を編み出す。エスタシヴァアは「DOCII」で173億を稼いでいる。

冠名　エーティー
代表馬　エーティーマルチ



得意の騎乗
先行
「漁夫の利」が好きという言葉通り、先行集団の最後尾に付け最後にかっさらうレースが好き。

冠名　ビアー
代表馬　ビアーロジャー



得意の騎乗
追い込み、先行差し
人と同じ事をしていてもつまらない。と、やりがいを求めて先行差しを模索中。

冠名　ブラック
代表馬　ブラックレアビアー



得意の騎乗
どれでも（パラ的には逃げ先行）
勝つという事にこだわる人。実際すごく騎乗がうまいし、強い!!

4月×日

ドリームレースモードに出走させたはいいけど、散々な結果を残して、がっくり落ち込んだわ。だって回りの馬に全く歯が立たないんだもの。それから次に落ち込んだのが、強い馬を借りてみても、たたき方が分からないってこと。

どーにかうまくなりたいのよね。そこで『DOCII』はもちろん、過去のシリーズから経験を重ねてきたプレイヤーに話し掛けてみたわ！



初心者必見！　決まった人たちに聞く馬の育成方法

――まず、それぞれのスタイルでプレイする楽しみ、その理由を教えて下さい。

エスタ　逃げの楽しみは自分で展開を作れるところです。前に行く方が好きなんですが、逃げで勝った方が自力で勝ってる気がする。本当の競馬も、先行して勝つ馬が一番強いと思ってることもあります。それ以外は周り次第っていうイメージがあるので、自力で逃げ切りたいですね。

ビアー　圧倒的に逃げの方が強いって言われてるけど、それをどうにかできないか？っていう努力が楽しいです。今は確かにほとんど勝てないんですが、それで勝てた時の喜びは大きい。何とかして追い込みで勝ちたい、それですね。やりがいを求めてるってのはあります。

エーティー　僕は逆に、人を利用するのが結構好きで、「DOC」時代から最後にワープして鼻差で勝つのが好き。前で競り合うと潰れちゃうんで、そこをひょっとかっさらう。「ごっそーさま！」みたいな。漁夫の利を得るというかね。ちぎるのは好きじゃないんです。鼻差で勝ちたい。

ブラック　勝てればいいです。一番勝てる脚質で、かつ一番強い乗り方を探し、常に研究してます。人がやってない、理想的なムダのないことを探しています。展開によって勝てる脚質は変わるし、座ってる対戦相手によっては差しがいい、とかあるんでね。人一倍勝ちにこだわってる。サテライトが光ればこっちのもの、っていうのが信条です。

――あの、GIで勝てません。せめてコンピュータ馬に勝ちたいんですけど。

ブラック　粘りの量で変わるけど、逃げなら、出ムチ（※1）を2発打って、直線で抑える。1、2コーナでは打っていって、向こう正面に入ったときに6～7割ムチを消費している状態。そして向こう正面で馬が下がらないように回復して、3、4コーナーを打っていって打ち切れば勝てると思いますよ。それでもダメなら、格式の低いGIからトライしてみるといいんじゃないかな。

エーティー　逆に馬が若い場合や育成の途中は1、2コーナーではたたかないのが基本です。

エスタ　基本といえば、たまにすごく連打する人を見ますが、出ムチ以外は連打はしない方がいいです。

ビアー　伸びる場所（※2）に正解と不正解があるから、それを探すのがゲームだと思います。

――なるほどー。あと、代重ねはどんな風にやってるんですか？

ブラック　今ポピュラーなのは……1346（※3）を上げ切って馬を作るようにしています。その中でもスタートは絶対に必要だと思います。最初にスタートして出られる位置が変わるし、ほかの馬に内を取られちゃうとマズいですから。

また、1346を上げ切ると粘りはほとんどカラッポになっちゃうけど、そのカラッポに「△」の馬を掛け合わせても、次の子供は粘りが半分以上伸びるんです。パラメーターの量的には「×」なんだけど、印は「△」が残るので、半分まで上がるんです。

――むむ、そうだったのね！　よく分かりました。

雑感

お話を聞いて、代重ねをするにも、どのパラを意識すればいいのかが分かって、今までより明確な目標ができたわ。こんなに研究が進んでいたとは驚きね！　主にブラックさんが教えて下さった内容は、みんな納得して頷いていたし、後は騎乗方法ってとこになってくるのね。

初級者向け～代重ねのコツ～

代重ねをすることで、馬の能力値の上限は上がっていく。効率よく代重ねをしていくには、馬を引退させた時の能力値の、スピード、切れ味、スタート、末脚を「三重丸」にすることを目標にするといいみたい。

ブラック　逃げの展開を目指すなら、スタートが重要です。

ビアー　初心者なら、最初は粘りを多めのパラメーターにして始めて、慣れてきたら代重ねするときに減らしていって練習するといいかも。

ブラック　出したい脚質に三重丸を持っていけばいいんじゃないかな。追い込みなら、切れ味を三重丸に。最優先はスタートですけどね。

粘り	先行
切れ味	追い込み
スタート	逃げ
末脚	差し

※仮に全部三重丸で並ぶと、一番上の先行になる

「追い込みなら切れを三重丸に」という理由は、追い込みだったら切れ味を上げないと追い込みにならないから。脚質は、両親のパラの1番高いところを見ているみたい。つまりコントロールできるのね。

ブラック　差しは、末脚をマックスまで上げなくても大丈夫です。後ろから行く脚質なら、目標として切れ味を「三重丸」にするのを目指した方がいいですよ。

馬事典
※1：出ムチとは、スタートした直後に打つムチのこと。まだ研究の余地があるようで、6回説なども……？　※2：伸びる場所とは、レース中に特定のポイントでムチを打つと、普通よりもムチの効果が出る場所がいくつかある。このポイントを探していくことも重要。　※3：1346とは、「DOC」のパラメーターの俗称。上からスピードを1として上から順番に番号を付けて呼んでいる。1：スピード、2：粘り、3：切れ味、4：スタート、5：コーナー、6：末脚となる。話題に出てきた1346の場合は、スピード、切れ味、スタート、末脚のパラメーターを指している。しかし、このほかにも、すごいパラメーターの組み合わせがあるかもしれない!?　新たな境地を探してみるのも面白いかもね。

「GGX」はまだ終わらない！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P115~117 ギルティギア ゼクス

まだ冷めやらぬ、この熱さ!!

GUILTY GEAR X
BY YOUR SIDE G.GEAR

「GGXX」への期待の表れともいうべきか、ここに来て再び盛り上がりを見せる「GGX」。今回は水戸で行なわれた3on3大会をお届けしよう。

Text：バチ
協力：ケンちゃん、ありさかしんや、仮面天使

[illegible]はどんな感じ？

2月に発足したギルティ支援団体、G-Gによる「G-ISM開幕戦 GGX3on3大会」が3月31日、茨城県は水戸、アイアイ駅南店にて行なわれた。北は新潟から南は福岡まで、全国各地からギルっ子が集結し、その数何と約250名!! と、全国大会を思わせる規模。この時期にこれだけの人数が集まることからも、ギルティの人気の高さがうかがえるだろう。

大会は、予選が3チーム一組による11のリーグで争われ、リーグ1位通過の11チームと、リーグ2位チームの中から敗者復活戦を行ない、勝ち上がった5チームを合わせた16チームによる決勝トーナメントといった運びになった。

激戦に次ぐ激戦の結果、ポチョムキン使いのひろし氏、チップ使いの仮面天使氏、テスタメント使いのねぎ氏の「鰤たんに猫耳、これ激萌え♪」が優勝。異色の組み合わせだが、弱キャラとは思えない強さを発揮し、下位キャラのポテンシャルを見せてくれた。



とにかく人、人、[illegible]これだけの人数が集まろうとは誰が予想できようか[illegible]



当日は「GGXX」のロケテストも実施。当然のごとく、プレイヤーの注目が集まった。



3on3全国大会優勝メンバーの一人、ときど氏など強豪も多数参加していた。

上位入賞チーム＆大会のコメント

準優勝 うぐぅたいやきのせいに感謝



([illegible])
●[illegible]（ポチョガールアキラ）
●北辰は[illegible]に来てください（[illegible]kaon）●[illegible]

ベスト4 翔んで埼玉~fight club 2期生~



([illegible])
●コンボミスが多かった。（かすみ）●[illegible]でも努力すればよい結果が出ると改めて知りました。（[illegible]）
●[illegible]（[illegible]）

ベスト4 九州華劇団@七瀬萌え



([illegible])
●YOUくん[illegible]（[illegible]）●[illegible]（NAO）●全体的に[illegible]（YOU）

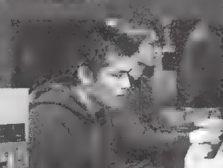
優勝 鰤たんに猫耳、これ激萌え♪



（[illegible]ねぎ（テスタメント）、ひろし（ポチョムキン）、仮面天使（チップ））
●チームメイトが強過ぎた大会だった。（ねぎ）
●ポチョの強さを痛感した大会だった。（ひろし）
●ちょっと面目が立った。ひろしに飯おごらされずに済んだ。（仮面天使）

アルカデギルっ子チームも参戦!!

[illegible]は3on3ということで、全国大会優勝メンバーかつライターであるケンちゃん、ギルティ[illegible]の研究家といわれるありさかしんや氏を助っ人に要請し、万全の体勢を整えた。会場に赴く途中、道を間違えて水戸[illegible]、何とか会場に到着。その[illegible]、チーム名を「[illegible]HS」に決定し、試合前から[illegible]、フタを開けてみればYOU氏の[illegible]



[illegible]ギルティ界[illegible]強者「ありさかしんや」だ。[illegible]



水戸といえば黄門様、というわけで記念撮影。大会前から優勝した気です。

当日のハプニング：大会は12時から[illegible]まで行なわれ、かなりの[illegible]となった。しかも、[illegible]
そんなことにもめげずに[illegible]プレイヤーの[illegible]。本当にお疲れ様でした。

GIG大会詳細データ

●キャラクター使用率

- ミリア 16.3%
- ジョニー 10.6%
- ソル 9.7%
- 闇慈 8.7%
- ザトー 8.7%
- カイ 6.7%
- 梅喧 5.7%
- ファウスト 5.7%
- チップ 4.9%
- ヴェノム 4.9%
- ディズィー 4.9%
- テスタメント 4.9%
- 紗夢 2.0%
- ポチョムキン 2.0%
- アクセル 2.0%
- メイ 1.0%

●プレイヤー出身地ベスト5

1位：茨城県 29.0%
2位：東京都 14.9%
3位：新潟県 14.0%
4位：栃木県 8.5%
5位：埼玉県 6.5%

- **GIG公認ベストバウト**
  ひろし（ポ）vs. J.T（ザ）
- **大会MVP**
  仮面天使（チ）
- **敢闘賞**
  YOU（ミ）、電子の妖精北辰（ザ）
- **特別賞**
  ポチョガールアキラ（ミ）

G-IZM開幕戦 GGX3on3大会

決勝トーナメント

優勝　鮪たんに猫耳、これ激萌え

- 秋葉代表：NOX（ミ）、へっぽこ（闇）、舛谷（ヴェ）
- 鮪たんに猫耳、これ激萌え：仮面天使（チ）、ねぎ（テ）、ひろし（ポ）
- 空の弓@洗脳探偵ファン倶楽部：カケル（ミ）、るぱん（ザ）、血っ腐（チ）
- パチャッ子INNSL：MIU（ソ）、J.T（ザ）、ときど（ジョ）
- 神風シスプリ勢：チップモニ（チ）、ちょろ（カ）、黒猫（ミ）
- ラグナ願：まッテヨシ（ジョ）、梅山くん16才（闇）、regu（紗）
- 翔んで埼玉〜fight club 2期生〜：かすみ（ソ）、ofc（ミ）、シャブ（ファ）
- 小倉内装屋：THEあべし（ソ）、SYU@月詠（梅）、ビラビラザトー（ザ）
- MASAだけど何か質問受付中：Ertai（ミ）、KYO（ヴェ）、MASA（ソ）
- うぐぅたいやきのせいに感謝：ポチョガールアキラ（ミ）、B宮kaqn（梅）、電子の妖精北辰（ザ）
- うまいぼー：MZCM（ジョ）、KOU（梅）、プラム（ザ）
- TBC：ツキモリ（テ）、ドレ（カ）、あげだま（ミ）
- 全員高校生かよ：KEITA（カ）、万里（ファ）、吉田（ヴェ）
- しんちゃん一人で十分だ：しんちゃん（ヴェ）、柳（ジョ）、十六夜（ア）
- 草加[illegible]HS：パチ（ファ）、ケンちゃん（ミ）、ありさか（カ）
- 九州華劇団@七瀬萌え：NAO（ディ）、YOU（ミ）、白龍（梅）

表中キャラ名略称： ソル（ソ）、カイ（カ）、メイ（メ）、ミリア（ミ）、ザトー（ザ）、ポチョムキン（ポ）、ファウスト（ファ）、梅喧（梅）、紗夢（紗）、ジョニー（ジョ）、アクセル（ア）、闇慈（闇）、ヴェノム（ヴェ）、テスタメント（テ）、ディズィー（ディ）

弱キャラ大奮闘!?
大会データ分析&テクニック集

ここからは、予選リーグを勝ち上がった16チームによる決勝トーナメント解説、データから見るキャラ傾向などを検証していこう。

洗練された技術が光る

まずはデータから見ていこう。キャラ使用率は、ミリア、ジョニー、ソルなどの強キャラが順当に並んでいくが、意外に少なかったのが紗夢。扱いが難しいだけに、敬遠されてしまったのだろうか？

大会で目立ったのは、二択の仕掛け方や、フォルトレスディフェンスキャンセル先行入力ダッシュ（以下FCD）の入力精度の技術などが向上していたこと。ソルやカイなどの【しゃがみP→しゃがみK】のガトリングルートを持つキャラで、しゃがみPをガードさせてから、投げとしゃがみKの二択を仕掛けていたプレイヤーが多かった。また、FCDの入力精度も高く、当たり前のように使いこなしていたことから、技術の向上がうかがえる。

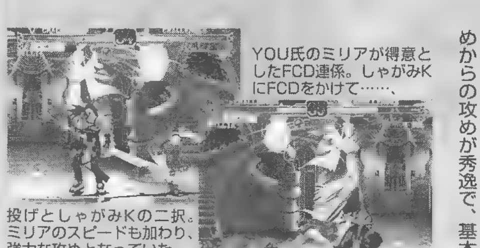

やはり多かったミリア&ジョニー。しかし、思ったほどの活躍はしていなかった。

次は、大会で注目されたプレイヤーにスポットを当ててみよう。MVPをとったチップ使いの仮面天使氏は、独特のプレイスタイルを持ち、遠距離ではスキがあったら殺式迷彩を出しつつ立ち回り、コンボが決まるチャンスが来たら、ダメージを取るよりダウンを奪うことを優先し、起き攻めを重視したスタイルで闘っていたようだ。こう聞くとあまり強くないように感じるが、氏は起き攻めを狙うとき、ダウン追い打ちFCDからジャンプして、削岩脚フォルトレスキャンセルで時間を調節するといった工夫をし、相手の起き上がりに技をきっちりと重ねていた（氏の起き攻めの一例は左をページ参照）。しかも、キャラごとにパターンを変えてあり、非常によく研究されていた。

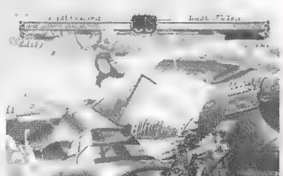
敢闘賞を獲った九州のミリア使いのYOU氏は、FCD固めからの攻めが秀逸で、基本は【しゃがみK→しゃがみS】→FCD→しゃがみK→FCD→しゃがみK or 投げの二択を迫り、ヒットしたら空中コンボから起き攻めへと持ち込んでいた。

もう一人の敢闘賞であるザトー使いの電子の妖精北辰氏は、起き攻めも去ることながら、対応技術の高さが光っていた。前述のYOU氏の攻めには、投げを読んでしゃがみPで割り込み、足払いにつないで起き攻めを仕掛けていたぞ。

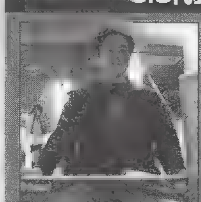
特別賞のミリア使いのポチョガールアキラ氏は、何と女性ながらもFCD連係や起き攻めを駆使し、男性顔負けのプレイを披露していた。


YOU氏のミリアが得意としたFCD連係。しゃがみKにFCDをかけて……、

投げとしゃがみKの二択。ミリアのスピードも加わり、強力な攻めとなっていた。


独特のプレイスタイルが光る仮面天使氏のチップ。常に動きまわって戦っていた。

GIG代表 程原氏のコメント



[illegible]さに正直驚きました。このことはGIG（ギグ）の文字が示すように、その場（ライブ）に来てくれた人にしか伝わらないと思います。今後はG-IZMを冠名とし、一人でも多くの方に満足して頂けるような大会作りに励んでいきたいと思います。ご協力頂きましたアイア[illegible]商店様・参加プレイヤーの皆さん本当にありがとうございました。

この対戦はとにかくスゴい!!

大会ベストバウト解説

GIG認定のベストバウトであるJ.T氏（ザトー）対ひろし氏（ポチョムキン）の試合を解説する。お互いの狙いが明確で、非常に面白い試合だったぞ。

「ケズリ」対「一発」

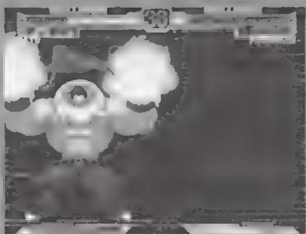
この対戦の構図は非常に分かりやすく、ザトー側はインヴァイトヘルやエディでの遠距離からのけん制に加え、浮遊を使った逃げで終始ケズる。ポチョムキン側はザトーのけん制に耐えつつ、シャンブや前進で近付き、スライドヘッドでダウンを奪い、一発を決めろというのが互いの狙いだ。1本目はザトーが体力をケズりつつ終始ペースを握ったザトーの勝利。2本目も序盤からザトーがペースを握り、ポチョムキンを残り体力1割まで追い詰めるが、ここから逆襲が始まる。残り体力が少なくなったザトーは、起き上がりにリバーサルアモルファスを出すが、それをポチョムキンハスターで返し1本取り返す。最終ラウンドは、ポチョムキンの起き上がりにインヴァイトヘルとジャンプSのガード不能起き攻めを駆使していたが、一瞬のミスを見逃さずに反撃していたポチョムキンの勝利となった。不利をものともしないひろし氏のプレイは圧巻であった。





J.T氏はダウンを[illegible]インヴァイトヘルを重ね

昇りジャンプSを同時に[illegible]てタウンを奪い、[illegible]攻めをループさせていた



ひろし氏はリバーサル[illegible]をポチョムキンバスターで返すなど[illegible]



第一回全国大会で聖人となったJT氏。ギルティ界トップクラスの実力者だ



かたやNo.1ポチョムキン使いと称されるひろし氏。鉄壁の防御からの一撃が光る。

『GGX』ならではの起き攻めを見よ!!

新・起き攻め特集

[illegible]

チップ：ジャンプ起き攻め

左の表にある起き攻めは、ジャンプで回避できない中段と下段の二択だが、ガードさせることを前提としたものである。チップはキャラの性質上、体力があっても即座に逆転される可能性があるため、起き攻めを重視した方が効果的といえる。相手に攻撃をガードさせられたら、FCD連係で固めつつ、投げと打撃の二択を迫っていこう。

チップ起き攻めの主なパターン

1．ダウン追い打ち→JC→後J→前J→削岩脚FC→JHSor着地しゃがみK

ガードの揺さぶりが目的。相手の起き上がりに合わせ、前Jのタイミングを変えるといい。

2．ダッシュ慣性を付けてダウン追い打ち【しゃがみK→➡+P】→JC→前J→バックダッシュJHSor着地しゃがみK

背後から表か裏、中段、下段の選択をかける起き攻め。チップ、テスタメント、紗夢など起き上がりの遅いキャラには、ダウン追い打ちの➡+Pの1発目を当て、2発目が出る瞬間にJCするなどタイミングに工夫が必要

3．ダッシュ慣性を付けてダウン追い打ち【しゃがみK→➡+P】→JC→垂直HJ→JHSor着地しゃがみK

全キャラに対応した起き攻めだが、相手キャラによってジャンプするタイミングを変える必要がある。また、HJの昇りに攻撃を出すと、落下速度が速くなるので、削岩脚FCなどこれらの行動でタイミングを合わせよう。

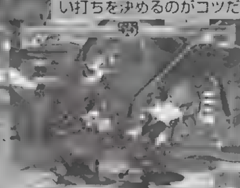
略称記号：J=ジャンプ、HJ=ハイジャンプ、JC=ジャンプキャンセル、FC=フォルトレスディフェンスキャンセル

ザトー：足払いからのガード不能起き攻め

ザトーの新ガード不能起き攻めを紹介しよう。方法は、ガトリング→足払い→JC→HSエディ召還→相手の真下にドリルスペシャル（以下ドリスペ）設置→ダウン追い打ち【立ちK→しゃがみS】→FCD→めくりジャンプ→浮遊して相手の起き上がりに【JS→JHS】と、重ねれば完成。JSとJHSの間にドリスペが発動し、ガード不能連係になるぞ。



ドリスペ設置のタイミングはやや早めにし、ダウン追い打ちを決めるのがコツだ。



ダウン追い打ちにFCDをし、めくりジャンプからジャンプS→HSを重ねよう

梅喧：畳返し二枚重ね起き攻め

畳返しを二枚重ねてから二択を仕掛けられる起き攻めを紹介しよう。ただし、相手がチップ、紗夢、テスタメントと、ダウン追い打ち後の起き上がり時間が遅い3キャラで、なおかつ画面端という状況でないと、この起き攻めは成立しないので覚えておこう。

ダウン追い打ち【➡+HS→足払い】→JC→空中畳替し→着地→低空空中畳替し（⬇⬊➡⬇⬊➡+Kと入力）というのが具体的な流れになる。梅喧側が先に動けるので、この後は二択を仕掛けていこう。ポイントは、二枚目の空中畳替しの入力で、最初に出した空中畳替しの硬直の終わり際。ここから入力を始めると出しやすい。ただし、入力が遅れると、二枚目の畳が連続ガードにならないので、正確な入力を心掛けるように。

畳ヒット時のダメージアップも去ることながら、ガード時もガードゲージを増やせるので、覚えて損は無いはずだ。



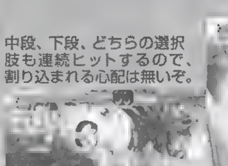
タウン追い打ちから空中畳替しを出し、着地際に⬇⬊➡⬇⬊➡+Kと入力しよう



素早く低空空中畳替しが出せ、ここから低空妖斬扇としゃがみKの二択を狙える。

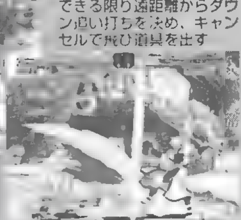
ディズィー：超低空ダッシュ起き攻め

以前に紹介した、ローリスク起き攻めに、さらに改良を加えたものを紹介する。まず、前回同様できる限り遠い位置でダウン追い打ちを決め、キャンセルでHSよく話し相手になってくれますor木の実を取る時に使ってたんですを出す。このとき、技の硬直が切れる直前に➡、➘、➡と入力しよう。そうすれば、最も低い高度での低空ダッシュが出て、そこからの空中ダッシュSor着地しゃがみKが、重ねた飛び道具から連続ヒットする。よって、木の実などを重ねてから、完全二択を迫ることが可能だ。また、ヴォルカニックヴァイパーなどリバーサル技も回避できるぞ。



中段、下段、どちらの選択肢も連続ヒットするので、割り込まれる心配は無いぞ。





できる限り遠距離からダウン追い打ちを決め、キャンセルで飛び道具を出す

飛び道具の硬直中に、➡、➘、➡と入力すれば、硬直終了とともに低空ダッシュが出る。

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.27
APRIL 30, 2002
Text : MVP

つい先日、某家庭用3D格闘ゲームの連続技を収録しました。(自分的に)意外とあっさり限界が見えてしまったので、少々残念です。

combo BBS 連続技掲示板

2大2D格闘ゲームのおかげで、連続技投稿が尽きません。うれしい悲鳴を上げています。

CAPCOM VS. SNK 2:ケン(Aグルーヴ)
●(画面端)弱昇龍拳(→オリコン発動)→(弱昇龍拳×3)×2→弱昇龍拳×2→近距離立ち弱P→[垂直大ジャンプ弱P×6]×2→昇龍裂破

弱Pボタンだけで最大ダメージを狙ったらこうなりました(オリコン発動のボタンは別)。ポイントはもちろん弱昇龍拳×3です。むちゃくちゃ早い入力が必要となります。
(石川県 リヲン?さん)

(よ):弱Pボタンのみという制約の中でこの威力はお見事。ところで、この連続技は「最近はコマンドの難しいものが少ない」というコーナー担当者の発言に対抗して作ったとのこと。実際、弱昇龍拳×3は相当な難度です。逆に、この昇龍系×nをこなすことが、唯一『C VS. S 2』のコマンド入力のステータスになっているような……。皆さんもチャレンジしてみては?

CAPCOM VS. SNK 2:ナコルル
●めくりジャンプ弱K→しゃがみ弱K→しゃがみ強P→ママハハにつかまる→強カムイムツベ

ザンギエフで確認。無理矢理ママハハを使いました。
(??県 タバサさん)

(よ):本人いわく「実用度ゼロ」だそうです。ただ、ガードされていたらカムイムツベを別の行動に変えればフォローできるので、連続技兼連係として使うのも悪くないかも?

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001:(ストライカーシャンフェイ、セス)
●(画面端)しゃがみB→しゃがみA→強アイントリガー→セカンドシェル(→STシャンフェイ)→➡+A→近距離立ちC→強アイントリガー(BC同時押しでSTセス)→セカンドシェル→弱ヒートドライブ→空中ミニッツスパイク→弱ヒートドライブ→空中ミニッツスパイク
※STⅡストライカー

2回目のヒートドライブはバックステップから出します。後はしっかり低空ミニッツスパイクを入れてください。
(岩手県 セスと愉快な仲間達さん)

(よ):以前、攻略記事にも似たようなコンボが載っていましたが、こちらは見た目重視でパワーゲージも奮発しているのが特徴です。補足説明をしておくと……、STシャンフェイはセカンドシェル後に呼び、➡+Aで受け身不能のダウンにした相手を無理やり起こします。STセスはアイントリガーと同時入力で呼び、空中ミニッツスパイク後にアッパー部分をヒットさせます。

コンボ品評会

6年前はどうだったのか? 今回は『K.O.F.'96』にスポットライトを当てます。

今月の一品
~K.O.F.'96:ギースより~

●(パワーMAX状態で)中ジャンプ昇りC×n

パワーMAX度	♥♥♥♥
ブルブル度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

『K.O.F.'96』のパワーMAX状態は変わった特徴がありました。単純に攻撃力が上がって超必殺技が出せるようになるだけでなく、ジャンプ攻撃による相手ののけぞり時間が長くなったのです。

そして、誰もがたどり着いたのがこの答え。ギースのジャンプCは長時間繰り返し攻撃を出す珍しいタイプの技で、パワーMAX状態なら中ジャンプから連発するだけで連続ヒットしてしまいました。

ほかのキャラでも、打点低めのジャンプ攻撃→昇り中ジャンプ攻撃(多段技)→地上技、といった連続技ができます。



中ジャンプCだけで永パになるけど、これがあっても対戦では弱いらしい不思議なキャラ。

基板の裏側 Reverse side of PCB

053 月…は減るよ、どこまでも
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

K9999の近距離立ちCの1段目をキャンセルして「月…」を出すと、なぜか大ダメージに。
(岩手県 セスと愉快な仲間達さん)

(よ):K9999の近距離立ちCは、1~2段目に最速でキャンセルをかけると、キャンセルした部分がキャンセル後の技の1段目という認識になるようで(?)。例えば、近距離立ちC(2段目)→最速キャンセル「月…」だと、近距離立ちC1段目+「月…」1段目+「月…」2段目というダメージ計算になります。最後の「月…」は2段目扱いなので本来の半分の威力になりますが、それでもかなり減ります!

054 無敵で回るよ!? どこまでも
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

ガードキャンセル緊急回避の終わり際にAB同時押しをすると、ノーゲージで再度ガードキャンセル緊急回避ができます。
(?県 yaki-purinさん)

(よ):一瞬頭によぎったのが「もしかしてずっと無敵状態?」という期待。しかし、2回目の緊急回避は、残像が付いているだけで性能はただの緊急回避と同じ。普通にスキがありました。

よ&オヤジの編集後記

(よ):いや~、Xboxってすごいよ。感動!
(鮪):本当?
(よ):最初は眼中に無かったんだけど、たまたま『DOA3』の仕事をすることになってさぁ。やってみたらハードディスクのおかげで読み込み時間がほぼゼロなんだよね。
(鮪):快適なんだぁ。
(よ):三日三晩ぶっ通しでプレイしてたんだけど、読み込み時間が長かったらブチキレてたよ。
(鮪):家庭用って読み込みウザイしねぇ。ちょっと見直したかも。でも肝心のソフト群の内容は?
(よ):さぁ?

今号の Most Valuable Combo!

今回は渋さ爆発の代理人がターゲット。あの声が耳から離れないんです。

打ち)→➡+A」

技の見た目と、相打ちになっても「おぁ~」と気合いの入った追撃をするとこ

(よ):個人的見解では、一つ一つの技から存在そのものまですべてがヒエロのセス。➡+Aのかけ声はシビレます。

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

ギルティギア イグゼクス

ご予約受付中！



お支払い方法	●銀行振込…入金確認即商品発送 ●コレクトサービス…商品代引サービス ●分割払い取扱い	お振り込み先	大和銀行　平野支店 普 4483047 有）哲信クリエイト

在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川 6-3-27
営業時間／10:00〜21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

——アイレム——

R−TYPE LEO	12,000
イメージファイト	20,000
エックスマルチプライ	18,000
海底大戦争	25,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
クロスブレイズ	35,000
最強の忍道	38,000
ファイアーバレル	15,000
ボンバーマンワールド	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000

——アトラス——

ブレイゾン	2,000

——SNK——

★NEO−GEO★

8マン	6,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
餓狼伝説2	1,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	88,000
将棋の達人	6,000
スラッシュラリー	3,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
トッププレイヤーズゴルフ	2,000

★CP SYSTEM Ⅲ★

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	6,000

★CP SYSTEM Ⅱ★

CPSⅡマザーボード	4,000
1944	10,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	25,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
グレート魔法大作戦	8,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	7,000
マイティパン	12,000

★その他のシステム★

1941 (海外版)	22,000
サイドアーム	12,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	28,000
ストリートファイター2	6,000
ストリートファイター2'	6,000
天地を喰らう	42,000
虎への道	15,000
マジカル テトリス	3,000

——コナミ——

★SYSTEM GX★

スラムダンク2	3,000
セクシーパロディウス	10,000
ドラグーンマイト	12,000

★ST−V★

サクラ大戦 花組対戦コラムス (ソフト)	2,000
シーバスフィッシング (ソフト)	4,000
MVP	2,000
コットン	12,000
スパイダーマン	18,000
ダークエッジ	5 ,000
ムーンウォーカー	38,000
ロボレス2001	18,000

——セイブ開発——

戦球 (サブ)	2,000
雷電DX	15,000

——タイトー——

★G−NET★

サイヴァリア リビジョン	70,000

★F3 SYSTEM★

きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪	12,000
逆鱗弾 (サブ)	5,000
ダライアス外伝	25,000
プチカラット (サブ)	5,000
Dr. トッペル探検隊	15,000
エクスターミネーション	15,000
エンパイアシティ1931	12,000
影の伝説	35,000
グリッドシーカー	25,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
FIRE SHARK (鮫!鮫!鮫! 海外版)	22,000

——テクノスジャパン——

ダブルドラゴン	12,000
ダブルドラゴンⅡ	10,000

——東亜プラン——

達人王	14,000
バツグン	12,000

——ナムコ——

アサルト (P付)	38,000
ギャプラス	12,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
源平討魔伝	30,000
スーパーワールドコート	3,000
スプラッターハウス	58,000
ゼビウス 3D/G	10,000
ドラゴンスピリット	58,000
ナックルヘッズ	12,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
バーニングフォース	28,000
パックマニア	30,000
ピストル大名の冒険	38,000
ファイネストアワー	78,000
ボスコニアン	25,000
妖怪道中記	35,000
ランパート	8,000

——ライジング——

魔法大作戦	14,000

——その他——

ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ2	8,000
キャッスルオブドラゴン	20,000
逆転!?パズル番長	3,000
ギルティギアX	13,000
クラッシュローラー	15,000
グラス	15,000
クレイジーコング	10,000
サボテンボンバーズ	12,000
サンダーフォースAC	8,000
三国戦紀2	35,000
形意拳	35,000
セルフィーナ	6,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
ダブルウイングス	14,000
チャタンヤラクーシャンク	25,000
中国龍	6,000
怒首領蜂 2	48,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	10,000
プリメーラ	2,000
ヘッドパニック	5,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	3,000
メタフォックス	15,000

麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀ラマン	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド (BET式PⅢ)	7,000
かぐや姫P2	15,000
雀をやらねば	2,000
雀折鶴	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

ネオジオカップ 98	5,000
パズルdeポン！	3,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
みなさんのおかげさまです大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ2	9,000
メタルスラッグ3	25,000
リーグボーリング	3,000

★その他のシステム★

オズマウォーズ	50,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
パイオニアバルーン	50,000
名人戦	5,000

——カネコ——

ギャルズパニック3	14,000
グレート1000マイルラリー	15,000

——カプコン——

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
ギガウイング 2	10,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
マーブルVSカプコン2	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★その他のシステム★

G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
エスケープキッズ	23,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
グラディウスⅡ	18,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロスⅡ	20,000
スーパーバスケットボール	10,000
ゼクセクス	25,000
トライゴン	14,000
プレミアムサッカー	4,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	6,000

——ジャレコ——

麗魁伝説	12,000
ロードオブキング	12,000

——セガ——

★NAOMI★

NAOMI マザー	お問い合わせ下さい
NAOMI GD−ROM KIT	68,000
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
COSMIC SMASH	3,000
アウトトリガー	4,000
スラッシュアウト	10,000
セガテトリス	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム 2000	5,000
バーチャストライカー2000	7,000

ダイノレックス	10,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	4,000
パラメデス	3,000
ハレーズコメット	35,000
ファイターズインパクトエース	10,000
プリルラ	25,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	10,000
ラスタンサーガ2	20,000
レイストーム	12,000

——データイースト——

キャプテンアメリカ	12,000
キャプテンシルバー	22,000
空牙	15,000
コブラコマンド	5,000
ダーウィン4078	25,000
ダークシール (海外版)	15,000
タンブルポップ	10,000

——テクモ——

ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー 2	2,000
ジェミニウイング	14,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	12,000
忍者龍剣伝	15,000
ブラッドブラザーズ	20,000
雷牙	18,000
雷龍	7,000
ワイルドファング	10,000

——日本物産——

ギャリバン	28,000
テラクレスタ	20,000

——バンプレスト——

スーパースラムズ	8,000
超時空要塞マクロスⅡ	10,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000

——ビスコ——

アース・ジョーカー	3,000
ガルメデス	3,000
女流将棋教室	6,000
五月陣戦3	10,000

——ユニバーサル——

レディバグ	10,000

——UPL——

宇宙戦艦ゴモラ	20,000
シュトラール	8,000
忍者くん 魔城の冒険	25,000

リアルアンドフェイク	25,000
レゾン	10,000

——麻雀・花札——

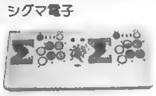
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	10,000
VS麻雀乙女繚乱	6,000
VS雀士プランニュースターズ	12,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパーリアル麻雀P2	5,000
スーパーリアル麻雀P3	7,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
セーラーウォーズ R	18,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
熱血 麻雀宣言!	1,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園祭	5,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
アイドル麻雀放送局	2,000

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

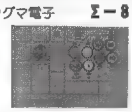
コントロールボックス

シグマ電子 雷神 ¥29,800



シグマ電子 AV-7000 新製品 Now Printing. ¥26,000

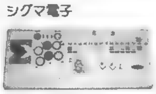
シグマ電子 Σ−8000TV ¥12,800



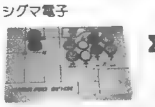
その他 新製品 8000・9000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000



シグマ電子 風神 ¥32,800



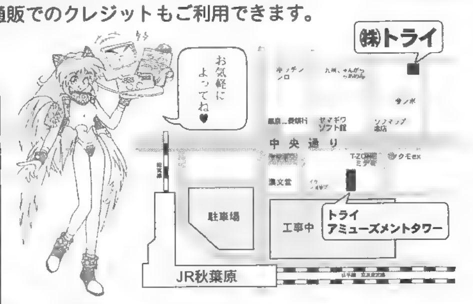
シグマ電子 新製品 Σ-9000TB ¥15,000



KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000 (ハーネス付)



8000・9000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル Now Printing. ¥4,000



集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。



アーケードゲーマーふぶき
ArcadeGamer FUBUKI

アーケードゲーマーふぶき応援団
～第四回～

ふぶきがんばる

ふぶき、とっくん！



ゲームセンターでプライズをゲットしよう！　というワケで、東京ガリバーにやって来ましたよ。



お店には、私の大好きなキャラクターグッズがいーっぱいあるので、早速クレーンゲームにチャレンジです！　でもなかなか思うように取れないの、くやしいよ～



そこで、バンプレストのプライズ名人に、キャッチャーのコツを教えてもらうことにしました。

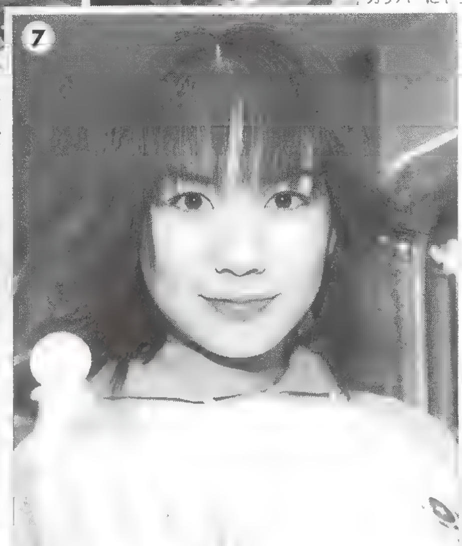
プライズ名人に教わりながら、修行あるのみ。とにかく特訓です。プライズ名人、よろしくお願いしますっ！　いろんなコツを伝授してもらいましたよ。例えば、アームは肘の部分までしか開かないから、その幅以上のものを抱えようとしても無理なんだって。大きいものは、箱のフタの隙間とか、取っ手を狙って引っ掛けるといいみたい。







大好きなプライズをゲットするため、修行中で～す☆　アームに目線を合わせて…　…そこだ！　うーん、まだまだ、もう一回!!



みっちり修行したのでリベンジです。コイン……シュートォーッ！



やったぁ、修行の甲斐あって取れましたー、嬉しい♪　大好きなコロコロクリリンのプライズをゲットです、かわいいよぉ（頬すりすり）。

ゲームセンターにふぶきちゃんのプライズ、出ないかなぁー。出たら絶対身に付けたいし、ゲームセンターでみんなが取ろうとしてくれたらウレシイな♪　まだ、自分の演じたキャラクターがプライズになったことがないから、ふぶきちゃんにはちょっと期待しちゃうのでした。

プライズ修行を終えたふぶきの[illegible]るか!?　次回[illegible]うご期待！

Profile

野川さくら
TVやラジオ、CM、インターネットTV、ゲーム、アニメーション、ラジオCD、舞台・イベントなど、幅広く活動中です。2月に発売された「アーケードゲーマーふぶき」のオープニング主題歌のCDは、もちろん聞いてくれよね？　皆さん応援よろしくお願いします！

OVA Information

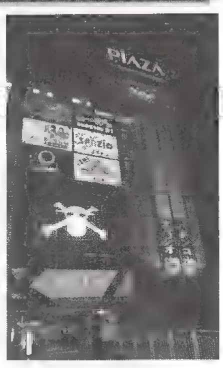
絶賛発売中！
アーケードゲーマーふぶき 2nd STAGE
「盗まれたPP（パッションパンティ）」¥5,500（税抜）
VIDEO：BES-2853　DVD：BCBA-1020
発売・販売元：バンダイビジュアル

Present

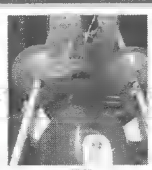
第四回目のプレゼントは……
原作コミック「アーケードゲーマーふぶきORIGINAL」に野川さくら&吉崎観音先生のサインを入れて、3名さまにプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.200のプレゼントコーナーを見て下さいね！

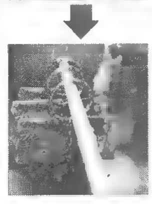
東京ガリバー 松戸店

千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸 1F・2F
営業時間 午前10時～午後11時
TEL.047-366-6633
JR常磐線・新京成電鉄 松戸駅下車 東口より徒歩1分



ふぶきのコンビニキャッチャー ワンポイント攻略





取りにくい時は、1回ぐぐ～っと押し込んでみるといいんです☆



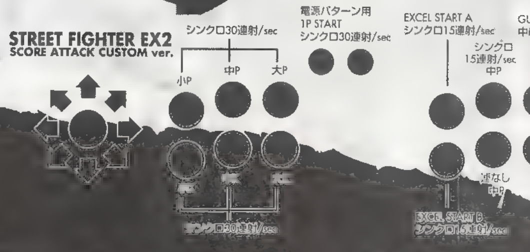


本体ではなく、ラベルの部分を狙うのがポイントですよ。



景品を狙う時は、支柱の高さに目線を合わせるのが基本。

Old Game Museum



コンパネ改造狂時代

Text：RED

どろぼうはハイスコアの始まり……？

「力の解放ボタン」って言ったら『斑鳩』。じゃあ「万引きボタン」「練金ボタン」って言ったら、何か分かるかな？

答えは「万引き」が『U.S.ネイビー（90年／カプコン）』で「練金」が『ファイナルファイト（89年／カプコン）』。えっ？　どっちもやってたけど、そんなボタン知らないって？

そりゃあそうでしょう。そんなヘンテコなボタン、普通のゲーセンのノーマルコンパネには、絶対に存在してませんから……。

今回は、ハイスコアラーの野望とロマンを乗せて暴走した（？）改造コンパネの世界を覗いてみよう。

連射装置の出現

コンパネ改造の始まりは、現在でもシューティングゲームを中心に使用されている連射装置である。ハイスコアの世界では88年の『イメージファイト（アイレム）』『フェリオス（ナムコ）』あたりで導入され、より高いスコアを狙うための必須装備として、ハイスコア集計店を中心に少しずつ広がっていった。

同年発売の『達人』や、前年に発売され多くの店で現役稼働中だった『究極タイガー』など、東亜プランの人気シューティングが、連射装置を付けて遊ぶのに適している作品だったことも、普及に貢献していた。

連射装置により平均プレイ時間が伸びる傾向はあったが、一般客でもより楽しく遊べるようになるため、トータルでインカムが上がる店も多かったからである。

連射という行為、ハイスコアにおける連射装置の使用に対しては、プレイヤーによりさまざまな意見や考えがあっただろう。しかし、当時ハイスコア集計をしていたゲーメスト、マイコンベーシックマガジン共に、細かいルール面での差こそあれ、連射装置の使用を認める判断を下した。

これは、当時多くのプレイヤーが、連射という行為に楽しさや、テクニックとしての価値を見出さなくなりつつあったからではないだろうか。

コンパネ改造の発展

連射装置解禁後も限界を目指すスコアラーのどん欲さはすさまじく、トップレベルのマニアが集う強豪集計店のコンパネ改造は、単純な連射装置の追加程度には止まらないものに発展していく。

ボタン同時押し入力を絶対にミスらないようにするための「同時押しボタン」なども、まだ常識範囲内（？）の初歩的な改造である。

そして「レバー➡＋Aボタン」のように、特定レバー方向の入力＋ボタン入力をワンボタンにまとめる改造が始まると、コンパネ改造やそれを駆使した攻略は、さらに異様な世界に突入していった。

冒頭で触れた「練金ボタン」や「万引きボタン」は、このタイプのカスタムボタンの代表格だ。

「練金」とは、通常は壊しても何も出現しないオブジェ（ドラム缶やタルなど）から、1万点の金塊（orダイヤ）を出すようにするテクニック。手動では安定しないこの入力を、100％近い確率で成功させるため開発されたのが「練金ボタン」だ。

「万引き」は、装備を買うショップ（正確にはウエポンセレクトのシーン）に入る瞬間にボタンを連射して、所持金を減らさずに装備だけいただくという荒技。そして、どうせヤルなら一番高い装備を狙って盗もうということで、図々しくもレバー右方向連射まで組み合わせたのが「万引きボタン」である。

この2例などは「ショットボタンに連射装置を付ける」というような単純な改造ではなく、そのゲームを

ライン合わせで勝負！　「ドット移動ボタン」



『P-47 ACES』

このゲームのスコア狙いは、ドット単位の座標合わせを成功させなくてはならない場面が何カ所もある。これに苦しんだプレイヤーは、シンクロ連射回路を応用し、1フレーム単位で自機を移動させる「ドット移動ボタン」を開発。

ストⅡコンパネ必須!?　「多ボタン化コンパネ」



『グラディウス』シリーズほか

『ストⅡ』シリーズの大ヒットで大量に出回った「6ボタンコンパネ」により、カスタムコンパネの多ボタン化が促進。グラディウス系のタイトルも、『極上パロディウス』以降は6ボタン仕様になっているハイスコア集計店が目立った。

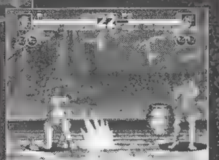
コンパネ改造ヒストリー

それはやり過ぎ！　の時代

同時押しボタン、レバー絡みの改造、シンクロ連射など、もはや何でもありの時代。タイトルによっては「レバー左と右を同時に入力する」など、通常ありえない入力により怪しい現象が起きてしまうものも……。



◆『戦襲伝説スペンセル』改造コンパネでとある入力をすると、同じ敵が繰り返し出現し永パに!!



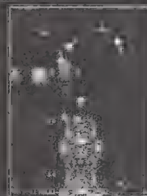
◆『ストリートファイターZERO』ハイスコア狙いで「必殺技ボタン」が猛威を奮った代表作。

そろそろダルくなってきた時代

「堅い敵」vs「連射の効く自機」の傾向が強まり、庶民の間で「連射だり〜うぜ〜」的ムードが高まる。連射力でスコアに差が付くタイトルも増えてきたため、ハイスコア集計店を中心に連射装置の導入が始まる。
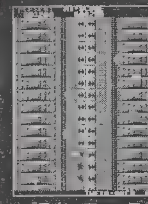


◆『達人』少し連射の速い人なら「手連」で1000万点出していたが、一般には連射付き台が大人気。



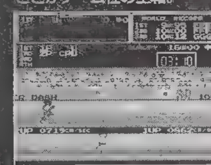
◆『イメージファイト』ハイスコアの世界で、連射装置導入＆認可のきっかけとなったタイトルの一つ。

一億総コスラー時代

『スターフォース（84年／テーカン）』『エクセドエグゼス（85年／カプコン）』など、かなりの連射を要するシューティングの登場をきっかけに、連射というスキルに対するプレイヤーの関心が高まった。



◆『スターフォース』秒間16連射で売り出した高橋名人だが、弾避けはまともにできたのだろうか？



◆『ハイパーオリンピック』連射能力＆タイミングを競うことがゲーム性の主軸。

かなり研究した上でなければ、思い付くことすらできない。

発生する現象＋ネーミングセンスが面白く実用性も高い、カスタムボタンの傑作といえよう。

こういった特殊入力ボタンはハイスコアを追求するために生まれたものではある。しかし、こうした改造コンパネがある店では、スコアラー以外の一般プレイヤーでも、ノーマルコンパネには無い遊び方を楽しむことができた。

そして、『ストリートファイターII』を始めとする格闘ゲームが発売されると、昇竜拳など複数回のレバー入力を要するコマンドをプログラムした「必殺技ボタン」までもが登場する。『ストリートファイターZERO（95年／カプコン）』は、こうした必殺技ボタンがハイスコア狙いで猛威を奮った代表的なタイトルである。

真空波動コマンドや、さらに複雑な滅殺豪波動コマンドをプログラムした「超必殺技ボタン」までもが投入されており、スコア争いは通常コンパネでは勝負にならない領域の戦いになっていった。

改造の弊害

ゲームに合わせてカスタマイズされたさまざまな改造コンパネは、初心者からハイスコアラーまで、幅広いプレイヤー層に、より快適なプレイ環境を提供してくれたことは間違いない。

しかし、エスカレートしたコンパネ改造は、ゲーム性を低下させたり、ハイスコアの公平性を大きく損なう原因になり得るものでもあった。

まず問題になったのは、前述の「必殺技ボタン」のように、レバー入力をプログラムしたボタンである。「格闘ゲームでコマンド入力を機械に頼るのは、ゲームとしてどうなの？」という論調が強くなっていったのも、当然の事であろう。

完全パターンのゲームであれば、長時間に渡るプレイをプログラムした「超絶プレイ再生ボタン」を作ることも不可能ではない。極端な話、「斑鳩1面412万8千点ボタン」も、理論上は作れてしまう。

レバー絡みの改造がエスカレートしていけば、ハイスコアがゲームプレイの本質からかけ離れた競技になる可能性すらあるのだ。

また、現実的には、メンテナンスの技術力が店舗間によってかなり差がある点も問題視された。

改造無制限時代には、技術力のある店に通えないプレイヤーが著しく不利になるケースも少なくなかったからである。

こういった理由から95年にハイスコア集計のルールが改正され、それ以降のゲームにおいてはレバー入力に関係する改造は、一切禁止となっている。

現在では、シューティングゲームを中心として最速セッティングのソフト連射が設定されているタイトルも多く、ノーマルのコンパネで問題なく遊べる時代になりつつある。ふらっと入った見知らぬゲーセンでも、十分なコンパネ環境で遊べるなんて、数年前までは考えられなかったのだから、いい時代になったものだと素直に思う。

ただ、悪知恵の限りを尽くしたかのような奇妙な改造コンパネや、それを駆使したスコアアタックは、「そこまでやるのか!?」という意味でニヤリとさせられるものがあり、独特の魅力を放つ世界だったのも確かだ。

もしあなたが、今回の記事でこのような改造コンパネの世界や、それらを駆使する奇妙なプレイに興味を持ったなら、お気に入りのゲームでこういった遊び方を研究してみるのもいいだろう。

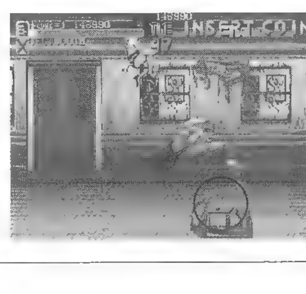
図々しいにもほどがある？　「万引きボタン」



『U.S.ネイビー』

これが犯行の舞台となるウエポンセレクト（ショップ）の場面。右の方にある値段の高い装備をパクった方が、より高得点となる。ゲーメストに掲載された攻略記事では教育上の配慮からか「いただき技」という表記になっていた。

金塊・ダイヤでボロ儲け！　「練金ボタン」



『ファイナルファイト』

タルやドラム缶など、破壊できるオブジェクトを壊した瞬間に入力（レバーorボタンでの入力かは問わない）がされると、1万点の金塊やダイヤが出現する。対象となるオブジェクトは、全面通して100個以上!!　こりゃデカイ!!

ゲー奥の細道

20世紀アーケード列伝

Text：C・LAN&福田柵太郎
監修・情報協力：石黒 憲一<lain14>

何となく定型が決まらずに細かくパッチが当たってる感の強い当コーナーですが、紆余曲折を経ながらも、気付いてみれば無事1周年を迎えていました。差し当たっては2周目4面をノーミスで抜けられるよう頑張りたいと思います。

ゲームセンターよく見る伝

お題　**コンバットライブス**



『熱血硬派くにおくん』で知られるゲームメーカーテクノスジャパン。今回紹介する『コンバットライブス』はテクノスが贈る横スクロール格闘アクションゲームだ。日本男児かくあるべし！ というメッセージが随所に盛り込まれた漢気溢れるバイオレンスアクションなのだ！

ジャイスゲー フォーエバー

街中ではまだまだ『バーチャファイター4』の対戦が熱い今日このごろ。先日、ウルフ使いの私が「**ジャイス（ジャイアントスイング）しかしねーヤツ**」と賛辞を受けた。その時私の退化しきった前頭葉が「**ジャイス**」というキーワードをまったりとキャッチ投げ。

ジャイスといえば何だったっけ？ 『ファイティングバイパーズ』のサンマンか？ 3が大好きなサンマンのためにバイパーズ3は出ないのか？ いや、話が逸れた。改めて**ジャイス**といえば何だ？ **コナミの『ジャイラス』**か？ おしい！ 似ているが違う!! そうだ、**ジャイス**といえばあれだ！ 『コンバットライブス』だあぁ！

本作を開発したのは、不良学生たちの喧嘩Daysをアクションゲームというキャンバスに塗り描いた与太郎友情巨編『熱血硬派くにおくん』のテクノスジャパン。ゲームのスタイルも『くにおくん』同様、奥行きのある横スクロールアクションだ。プレイヤーは（映画「マッドマックス」の悪役みたいな顔をした）救世主となり、パンチとキックで群がる敵をひたすらボコボコにしていくわけだが……。

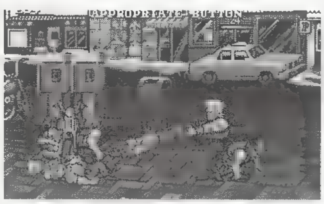
主人公は異様に手足が短い。そのリーチの短さを補うために**ジャイス**があるのだ。この**ジャイス**でブン回した敵には「攻撃判定」があり、敵の密集地帯で発動させるとゴスゴスと巻き込んでくれるのだ。使える！ てゆーか、**ジャイス**が無ければ攻略不可能なあたり、**ジャイス**が一番似合うゲームといえようぞっ。

これだけ知っとけ!『コンバットライブス』Tips

- ●正面から殴り合うと相打ちになる（軸ずらしでもダメな場合が多い）。
- ●ダウンした敵の足元に近付きAボタンでジャイス。
- ●ジャイス中は無敵。これ常識。
- ●ジャイスでブン回している敵には攻撃判定がある。
- ●ようするにジャイスを使え、以上。
- ●自キャラは全員悪人面。

コンシューマ版プレイリポート

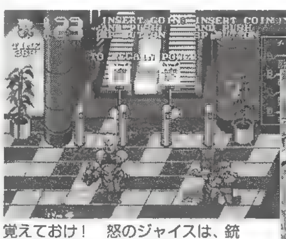
『コンバットライブス』は何とスーパーファミコンに移植されている。原作本来が持つ終末感をパーフェクトにトレースしつつ、レスポンスの向上が図られている。おまけモードも豪華で、倒した各面のボスやザコキャラが対戦モードで使用可能と、無駄にドリームな機能が強制付加されている。



『コンバットライブス』の見どころ、ジャイアントスイング！ っていうか、俺たちにはジャイスしか残されていないのねん。

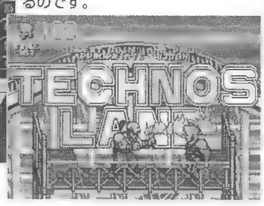


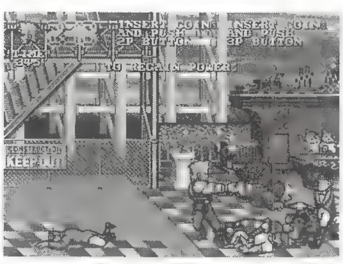
肥えたギースっぽいラスボスとついに対決！ なのだが、いきなりボスが撃ち殺されてます。変な顔。



覚えておけ！ 怒のジャイスは、銃弾をも打ち返す。人間バット!?

テクノスファンの聖地「テクノスランド」、それは僕らの心の中にあるのです。





悪人を成敗しているはずなのだが、遊園地の従業員に因縁つけてるよーにしか見えない。

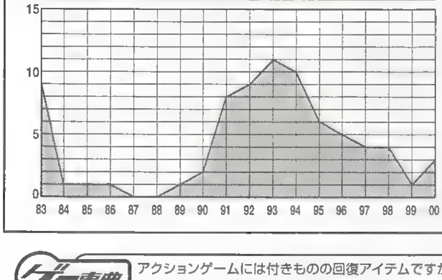
二匹目のドジョウ　クイズゲーム

国内のクイズゲームが花開いたのは1983年。アポロの『クイズキング』やジャレコの『クイズタイムアタック』、タイトーの『アメリカ横断ウルトラクイズ』など、この年だけで9作も発売されている。なお、エレメカや海外製品ではこれ以前にも存在した。

その後は1987年ニチブツ『対戦クイズハイホー』などを経て、1989年『アドベンチャークイズ カプコンワールド』が登場。これがブレイクし、後続作品が増えていく。4ボタンの操作や進行形式など、現在のクイズゲームの基本を作り上げたのもこの作品である。

近年では育成要素を取り入れた作品が目立ち、1997年に発売したビデオシステムの『すくすく犬福』のようにロングヒットを続けているものもあるがタイトル数自体は減少傾向にある。

クイズゲームの年別タイトル数の変遷（1983～2000）



ゲー事典 アクションゲームには付きものの回復アイテムですが、「コンバットライブス」にはそんな軟弱なものはありません。体力値を回復する方法は「クレジットを入れるのみ」という大層スパルタなゲームなのです。このゲームはラスボスが鬼神の如き攻撃を仕掛けてくる（ってゆーか瞬殺気味）ので、オールクリアを目指すなら100円玉を多めに持っておくといいでしょう。

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介!

ディストラクション

イーストテクノロジー/1988年予定

8方向レバー+2ボタン

アクション/1人用（2人交互可）



1988年に発表された横スクロールアクション。自機はロボットで、簡単なコマンドで多くの技を出せる



主人公の前には強大な敵たちが立ちふさがる。荒削りであるものの、何となく力強さが感じられなくもないチラシ。



裏面にはストーリーを綴ったコミカルなマンガが。画面、およびゲーム内容とのギャップがあまりにも激しく、そのインパクトの強さが語り草になっている

『グラII』熱狂の影に……

今回紹介する幻ゲームは、イーストテクノロジーの横スクロールジャンプアクション『ディストラクション』。この作品が登場したのは88年のAOUショー。コナミの『グラディウスII』やナムコの『アサルト』が目玉として来場客の大きな注目を集める中、本作は会場の端に陣取っていたローラートロンブースにひっそりと出展されていた。当時気づいたプレイヤーは少ないかもしれない。

ショーで配られた『ディストラクション』のチラシやインストカードは完成品と思われる作りで、ゲームの方もほぼ完成状態。当時の資料によると3月下旬の発売予定だったが、結局正式発売されずに終わってしまった。

イーストテクノロジーは89年の『ギガンテス』に始まり『セルフィーナ』など9作品を開発し、94年の『スラップショット』を最後に倒産。もし本作が発売していれば、同社のデビュー作になるはずだった。

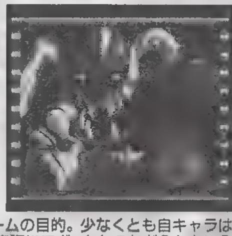
極限破壊！その真相

『デストラクション』の操作は8方向レバーと2ボタン。レバーで移動としゃがみ、パンチとキックの2ボタンで攻撃だ。この二つを同時押しするとジャンプする。レバーを前に入れながら攻撃すれば技が変わったり、←↖↓↙→+パンチで"必殺パンチ"といったコマンド技も出せる。ただ、完成版ではないためか、インストに表記されたすべての技は入っていないようだ。

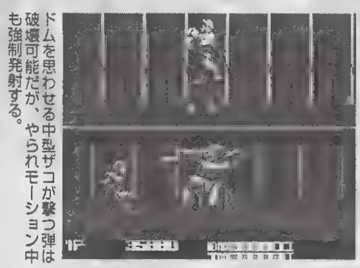
ステージ構成は道中でザコと戦いながら、最後に控えるボスを倒せば1面クリア、という標準的なタイプ。敵はマップ上で出現する位置が決まっており、かつ任意スクロールなので、少しずつ敵を出しながらきっちり倒していくのが基本的な攻略法になる。ライフ+残機制で、前述の必殺パンチは使うとライフを消費。また、ゆっくり減っていくタイムゲージも存在する。

チラシや資料では"破壊の爽快感"が何かと強調されている。タイトルの意味も「破壊」そのものだが、実際のゲームはというと、当時にしてはキャラは大きめだが、少々チマチマした印象が……。





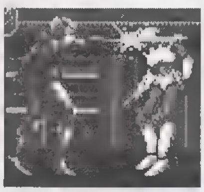
さらわれた妹を救出することがゲームの目的。少なくとも自キャラはロボットに見えるが、主人公と妹が実際にロボットなのかどうかという詳しい説明はなされていない。



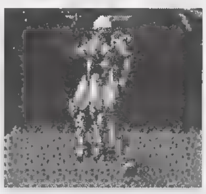
ドムを思わせる中型ザコが撃つ弾は破壊可能だが、やられモーション中も強制発射する。



必殺パンチは敵を貫通。非常に強力だが、ライフが減少するので多用はできない。



"レーザーソード"を取ればパンチが強力に。武器防具はほかにもいろいろある。



敵キャラはほぼすべてがメカ。倒し方によってはこのように首がもげることもある。

放置新聞

プレイヤーが一切の操作をすることなく、それでも1面クリア可能な（こともある）ゲーム、すなわち「放置ゲー」について掘り下げようという、実にバカバカしいこの企画。2回目となる今回は、ゲームシステム面から放置成功の可能性を探ってみましょう。

やはり、最も重要な要素は、ステージクリアの条件です。ボスを倒す、アイテムを回収する、敵全滅、出口に進む、etc……。ゲームによりさまざまなクリア条件が存在しますが、こういったクリア条件を考えると、どれもこれも放置では「無理くさい」ものばかりのような気がします。ンがぁ、しかし、勝負は下駄を履くまで分かりません。なんと、今回紹介する放置ゲーは、「敵全滅」をクリア条件とする作品なのです。

動かない自機が、さっくりと画面上の敵機を全滅させる（こともある）そのゲームは、名作戦車ゲーム『グロブダー』。フィールド内の敵戦車を全滅させるのがクリア条件である本作は、自機が破壊された際の爆風に攻撃力があり、敵を巻き込んで破壊できるのです。

そして、敵戦車同士でも連鎖的に誘爆が起こるため、放置で1面クリアも不可能ではないのです。

このように、ミスして自機が爆発する際に攻撃力が発生する現象は、俗に「自機ボム」と呼ばれ、放置業界の救世主かと思われましたが……。

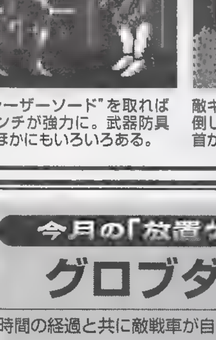
「自機ボム」のシステムがあるゲームといえば『雷電』シリーズや『バトルガレッガ』といった、近代クソムズ系シューティングがメイン。

この辺のタイトルはあまりにも無理くさ過ぎて、放置を試す気にすらなれませんね。

今月の「放置ゲー」

グロブダー

時間の経過と共に敵戦車が自機周辺に集まり、自機の爆発に巻き込まれて誘爆する。敵の動きはランダムで、集まり具合がかな～り良くないと、全滅までには至らない。



仮に誘爆ですべての敵戦車を破壊することに成功しても、残機が無ければ次の面には進めずその場でゲームオーバーになる。2機目までが勝負なのだ。

Text：RED

ゲー事典 え～前回からスタートした放置新聞ですが、さすがに放置プレイで1面クリア可能なんてゲームがそうそうたくさんあるはずもなく、ネタのストック数が微妙です。なので、みなさんの知っている放置ゲーを大募集！　また、「これこれこういった理由で、このゲームイケるんじゃねえの？　ちょっとオマエ調べてみんかいコラ！」といった脅迫系妄想情報も大歓迎です。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？



堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業して、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十話：ビューティ・コロッセオ

こんにちは、健太です。うちのチームに新加入したハニワってやつ、ちょっと生意気。入ったばっかりなのに、うまくツムジ丸さんに取り入りやがって……。でもまあ、悔しいけど実力はホンモノ。チームのためにはいいことかな。

花と蜜蜂

アルカディアにあるバーチャの対戦台は2台。僕たちはいつも、奥側の筐体でプレイしている。決まりがある訳ではないけど、僕たち一軍がこっち、それほどうまくない人たちがもう片方、というのが暗黙の了解になっているんだ。やっぱ、初心者狩りはモラルに反するよね。

「お～い、ケンタ。お前の番だぞ」
「あ、ちょっと今回はパス」
え？　なんでパスしたかって？　それは、もう片方の筐体で、ちょっと気になるコが今まさに対戦を始めようとしているからなんですよ。

ヤンヤン　三段
414勝　566敗　勝率43%

この『ヤンヤン』ちゃんは、けっこう前からアルカディアに来ているサラ使い。あんまり勝ってはいないけど、頑張ってる姿がけなげなんだよね。もちろんルックスも……。

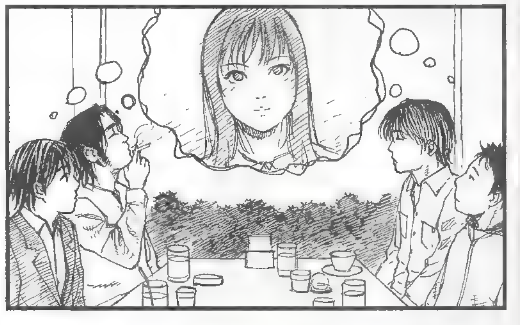
ケイ、オゥ

やった、四段に昇格したぞ。きっと僕の応援が彼女の力になったに違いない……なんてね、テヘ。
「さあて、僕も頑張るか」
こうして、アルカディアの夜は更けていくのでした。

「そんでさあ……」
場所は変わって、ここは閉店後のジョナサン。毎週金曜日の夜は、この場所でバーチャ談義に花を咲かせるのが恒例なんだ。
「そういえばツムジさん、アルカディアに、サラ使いの女の子が居るッスよね？」

ギク

「あの子、けっこうかわいくないスか？　オレ目ぇ付けてるんスよね～」
コ、コイツ!!　あの子は僕が暖かく見守って……。
「おうおう、居るねえ。ヤンヤンとか言ったっけ？」



「へぇ～。ヤンヤンちゃんかあ。名前もキュートッスねえ。オレ、声掛けちゃおうかな」
な、何ぃぃぃ☆！
「おう、ついでにチームに勧誘しちまうか。もうすぐ5オン5のデカい大会もあることだし、あと一人でメンツがそろうぜ。どうよ、ケンタ」
ヤバイ、何か雲行きが怪しくなってきた。彼女がチームに入るのは大歓迎だけど、ハニワのヤツが声を掛けるのは納得いかないぞ。この流れを何とかしないと……。
「そ、そうだ。5人目のメンバーはヒロくんじゃないんですか？」
「ああ？　お前あのウルフを本気で世に知らしめるつもりなんか？　あれだったらヤンヤンちゃんの方が100倍活躍するぜ。テツはどうだ？」
そうか、テツさんが居たんだ。テツさん、何とかして下さいよ～。
「ああ。彼女の努力には俺も頭が下がる。これからの成長も考え合わせれば、十分すぎるほどの戦力になってくれることだろう」

ガクッ

直球投手ハニワ

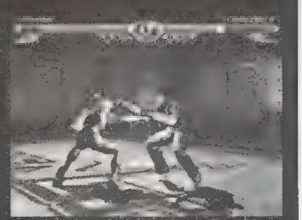
翌日、居ても立ってもいられなくなった僕は、午後3時からアルカディアに出勤。しかし……。
「あ、ケンタさんも早いッスねえ」
ちっ、コイツ張り切りやがって。ヤンヤンちゃんが来るのはいつも4時ごろだからなあ。
「うぃ～す。お、やっぱ今日は集まり早えなあ」
「い、いや別に僕は……。決してヤンヤンとかいう子が気になるわけじゃなくって……」
「ウハハ、ケンタも気になっちゃってるのか！　そういえば昨日も、あの子の試合に釘付けだったもんな！」
し、しまった。見られてたのか！
「おっと、ご来店なすったぜ」
そのとき、ハニワの目が獲物を狩る狩人のように輝いていたのを、僕は見逃さなかった。
「ウス、では行ってまいります」
「あ……」
「おうおう、気の早いこと」
それから何分が経過しただろうか。

僕にとっては気の遠くなるような時間だったことは言うまでもない。
「行ってきました！」
「おっ、んで、どうだったよ？」
「まず、彼女は大学2年生。聖ファジィ女子大に通う20歳ッスね。んで、スリーサイズは……」
な、なんとハレンチな！　この厚顔無恥野郎、そんなコトまで☆！
「ては冗談ッス。へへ」
「おいおい、俺らが知りたいのは、プロフィールじゃねえんだって。チームへの勧誘はどうなったんよ？」
「あ！　すまんス。肝心なことを忘れてたぁ」
「ち、しょうがねえやつだなあ。ケンタ、次はお前が行ってこい」
え？　ぼ、僕？　そんないきなり……いや待てよ。これこそ神が僕に与えた最大のチャンスかも。実は昨日、僕なりのアプローチテクニックを、風呂の中で練り込んできたんだよね。まさか役立つ場面がくるとは思わなかったけど……。
「え～、僕が行くんですかぁ？　しょうがないなあ」



ツムジ丸のVF講座

いまひとつ強くなれないという人、または特定の人間にやたら勝率が悪いって人は、戦術にクセがある場合が多いんだ。特に注意が必要なのはしゃがみパンチの打ちどころ。こっちのしゃがみパンチがいつもスカされたり、ガードされていると感じたら要注意だ。自分がしゃがみパンチを使っているポイントをもう一度検証してみようぜ。逆に、相手のクセを早めに見抜くことも重要だ。どんな相手でも、不利なところから無理矢理しゃがみパンチを打ってくる場面の一つや二つは必ずある。ふだん対戦している相手はもちろん、初見の相手でも、一試合のうちにこのクセを見抜ければ理想的だな。



しゃがみパンチをガードしたり、くらった後の行動もクセが出やすい。ワンパターンにならないように気を付けようぜ。

3Dミニ講座
※1：サラのヒジからの連係技の一つで、中段→上段の攻撃属性を持つ。連続ヒットさせた後は、相手と五分の状態。※2：ドラゴンスマッシュキャノンの事。サラの代表的な浮かし技。
※3．お馴染みの人気刑事ドラマ。昼行灯的なキャラクターで犯人を油断させ、巧みな誘導尋問で追い込んでいくのがお決まりのパターン。犯人もかわいそうである。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。



花輪啓太郎（ハニワ）
20歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。実力はケンタと似たり寄ったり。



若林哲也（テツ）
26歳。全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。見た目通りのお堅い性格。



必勝のシナリオ

第一段階は、やっぱり対戦。バーチャをする者同士、まずは対戦で拳を合わせるのが定石と見た！

ファイト、ワン、レディ……

ここからが腕の見せどころだ。ヤンヤンちゃんの弱点を、対戦を通じてさりげなく指摘してあげることで好感度アップを図るってわけ。もちろん彼女のプレイスタイルは、すでに研究済み。有利なところで思い切って投げ技と浮かし技で二択を掛けられる点は長所なんだけど、しゃがみパンチをはじめとする防御系の技のヒット確認が甘いんだよね。

シュ、シュッ……ガッツ！

これこれ。エルボーサイドチョップ（※1）の後に悪いクセが出るんだ。ヤンヤンちゃんは、ここからしゃがみパンチ→投げの打ち切りという選択が多い。まあ、これ自体はなかなかいい連係なんだけど……。

ボス！　ピシピシピシボスッ！

やっぱり、しゃがみパンチ自体のヒット確認ができてないと、逆にヒザからコンボを狙われちゃうってわけ。ここはあえて心を鬼にして、このクセを徹底的に突いてやろう。



僕が3連勝したあと、ついにヤンヤンちゃんは自分のクセに気付く。

シュ、シュッ……ガッツ！
はっ！ボスピシペチシャコッ！

「おおっ！　やるっ！」

なんてね。このリアクションも計算済みさ。彼女は、僕のヒザをかわしてドラスマ（※2）からのコンボをたたき込んできた。

結局、同じ連係を何度か繰り返し、この試合は僕の負け。ここでさりげなく2P側に回って、彼女が負けるまで待つ……と。

ケィ、オゥ

よし、いくぞケンタ！　ここからが正念場だ！　まずは開発に2時間を費やした導入セリフから。

「いつも頑張ってますね」

「……ひょっとして『ケンタ』さん？　ジャッキー、お上手ですね～」

おおっ！　なかなかの手応え。

「いえいえ、僕も修行中の身ですから……」

「ケ、ケンタさん、巧妙な手口を使うッスね」

「ウハハ、やるじゃねえか。ケンタのヤツ、見た目に似合わず老獪（ろうかい）だぜ。こりゃあハニワ、一本取られたな」

「あの負け試合、まるで刑事コロンボ（※3）が真犯人に接触する時のようなさりげなさがあるッス」

「極め付きは、あの『いつも頑張ってますね』だ。あそこで『強いですね』と話し掛けるのは三流の仕事。イヤミになり過ぎず、かつ相手の努力を認めるというスーパーテクだ」

「……失敗経験でもあるんスか？」

「ウハハ、まあ俺も若えころはいろいろやったもんさ」

任務完了……

「……というわけで、サラのポイントは受け身攻めにあるんです。あとはフラミンゴで攻撃のバリエーションを増やすことですかね」

「へえ～。ケンタさん、よく研究してますよね」

いい感じに会話が盛り上がってきたぞ。ここでチームに勧誘だ！

「ところで、この先もバーチャを続けるんだったら、僕たちのチームに入りませんか？」

「私なんかで……いいんですか？」

「もっちろんですよ」

「嬉しい、私、前から隣の台、気になってたんですよね。なんか上級者っていうか、雰囲気のある人たちがいつも対戦してるじゃないですか。特に……」

ええっ？　いきなりそういう展開なわけ？　超ドキドキ。

「あの、アキラの覇王の人」

え？

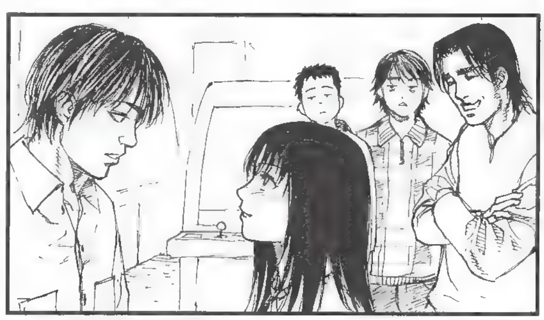
「テツさんでしたっけ？　私、ファンなんです」

ガビーン。

「お、うまく話がまとまったみたいだな」

「え～と……ツムジ丸さん、ですよね？」

「おろ、俺みたいなオジサンをすでにご存じとは。じゃあ、メンバー紹介といきますか。ケンタとハニワはもう分かるよね。あと一人は……あ、来たきた。お～い、テツ。お前もこっち来いよ」



なんか僕、すでに蚊帳の外なんですけど。

「こいつがテツ。ちょっと硬派クン入ってるから、真面目に話をすると疲れるかもな。ウハハ」

「おいおい、その紹介はないだろ。初めまして……サラのヤンヤンさんでしたっけ？」

「そうですすそうです！　いつもテツさんのアキラ、見てるんです」

あ～あ、話題が向こうにいっちゃったよ。ケッ。僕はもうお役ご免ってわけか。

「ケンタさん、オレらってひょっとして……ただのピエロッスか？」

「いいように使われちゃったみたいだねえ」

こんなことが僕とハニワの仲を深める事になろうとは。その日の閉店後、意気投合した二人は、白木屋で朝までコースと相なったんです。



断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。フレームに関する知識も浸透してきて、戦術はもう詰めの段階に入りつつある。状況別の細かい選択もすでに確立されてきてるよな。そうなると、こんな言い訳も出てくるってわけだ。

今の、2フレーム有利なんじゃねーの？

ネガティブ指数　64.1％

自分はフレーム差を把握した上で技を選択したはずなのに、ありえない技に負けたことを大アピール。例えば上の場合、2フレーム有利でヒジを出したのにしゃがみパンチに負けてしまった、というケースで使われる。要は、本来が自分で勝っていたはずってことを言いたいわけだ。実はお前の反応が遅れて負けただけなんじゃね～の？

次回予告

初の女性プレイヤーも加わり、異様な盛り上がりを見せる「しゃがむ青年隊」。次回、5オン5の大会に向けて、チーム強化の修行が始まる。

今月のケンタ
KEN☆TA　十段
3123勝　2335敗　勝率57％

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo アーケーダー・ネオ

電界　接続



第29回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『究極の画面撮影機材フレームグラバーの巻』

ゲーム画面の撮影をしたことがあるだろうか？　ゲーム画面の撮影は結構大変なモノで、特に様々なクセを持った業務用ゲーム基板の画面撮影はおおごと。その昔は、モニタに映った画面をカメラで撮影していたんだぞ。映り込みを避けるため、暗幕やダンボールをかぶったりしてね。今回は、読者のAkiさんに教えてもらった究極の撮影機材フレームグラバーを紹介しよう。

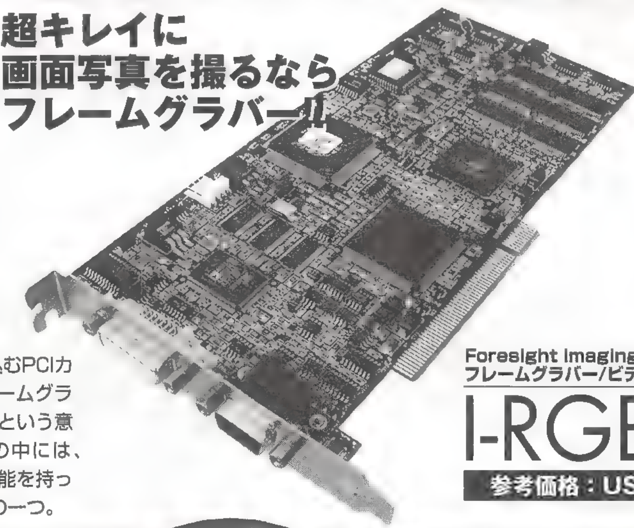
高画質の画面写真を撮ろう！

Specifications

・ピクセル・ジッター：±1.0ns
・S/N比：47dB
・24ビット・カラー
・8ビット・モノクロ
・ゲイン/黒レベル/位相調整可能
・リアルタイムビデオストリーミング（AVIファイル作成）
・メモリおよびディスプレイへの同時リアルタイム転送
・PCIバス転送スピード連続120MB/秒
・ピクセルレート：25（I-RGB25）/50（I-RGB50）/75MHz（I-RGB75）
・非標準入力への追従
・RGB出力（スルーアウト）
・水平および垂直同期信号入力/出力（複合同期、Sync on G可）
・VGAキャプチャー： I-RGB25 640×480×72Hz I-RGB50 800×600×72Hz（WorkStation用） I-RGB75 1024×768×72Hz（カラーHDTV用）
・動作環境：Windows 2000/98/95/NT

640×480の解像度に対応し、RGB入力が可能な画像入力ボード、それがI-RGB25だ。I-RGB25を使用すれば、業務用ゲーム基板から出力されるRGB信号をそのままPCに入力し、静止画や動画として保存できる。『VF4』や『GGXX』の高解像度信号もOK!!

超キレイに画面写真を撮るならフレームグラバー!!





Foresight Imaging社
フレームグラバー/ビデオストリーマー

I-RGB25

参考価格：US $1,495

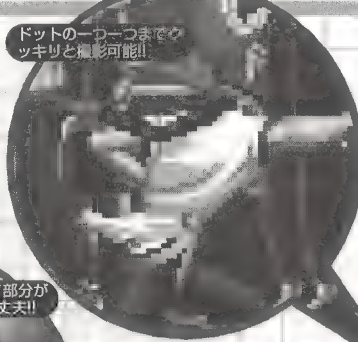
フレームグラバーは、パソコンの拡張スロットに差し込むPCIカードで、パソコンと組み合わせて使う入力機器だ。フレームグラバーとは、静止画像（Frame）を採取するもの（Grabber）という意味。工業や医療の分野へ特化したフレームグラバーの中には、RGB入力ができたり、規格外の映像信号に追従できる性能を持ったものがあるのだ。ここで紹介するI-RGBシリーズもその一つ。

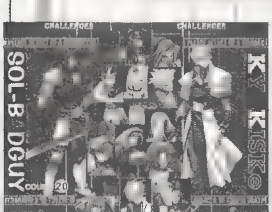
超美麗画面写真を見よ!!



白黒ページなのでお見せできないが、RGB入力なので色も非常に鮮やか。極彩色！

編集部で導入したI-RGB25を使って撮影した画像を紹介しよう。その高い品質がお分かりいただけるだろうか？　従来はダウンコンバートしなければ撮影できなかった『GGXX』も、この通りキレイに撮影できている。画像は一瞬で取り込みできるので、大量撮影で差が出る。







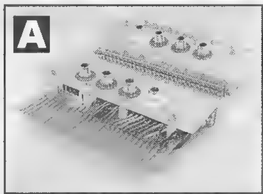
ハイレゾ画面もこの通り!!

EOLITH



ゲー事典　**お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

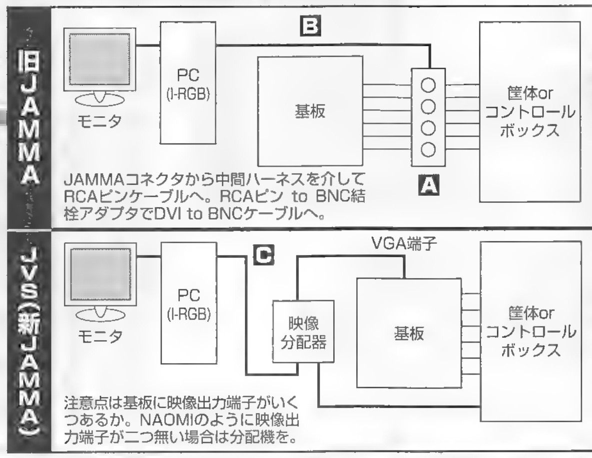
システム構成例

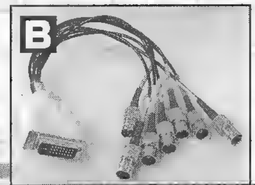


A

JAMMA to RCA 中間ハーネス（自作）

システム構成例を示してみよう。I-RGB25を装着したPCに、映像信号を入力する場合、旧JAMMA基板か、JVS基板かで接続方法が変わる。出力レベルの差は、I-RGB25が都合を付けてくれるので調整不要。

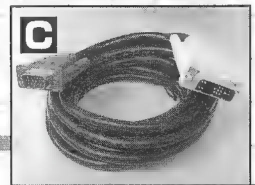




B

DVI to BNCケーブル
(030083)参考価格US $195

旧JAMMA基板をつなぐ場合は、こちらのケーブルで。BNC結栓なので、編集部では中間ハーネスを自作して基板につないでいるぞ。

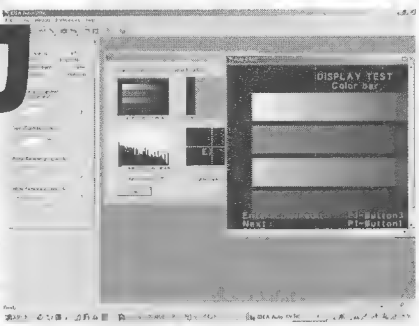


C

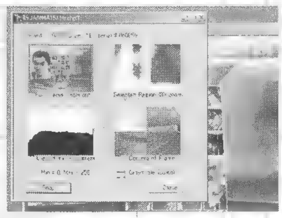
DVI to VGAケーブル
(030085)参考価格US $45

JVS基板の場合は、接続簡単。このケーブルのVGAコネクタを、JVS基板の映像出力端子につなぐだけだ。NAOMIの場合は分配機が必要。

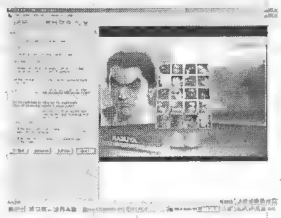
付属ソフトAuto-Syncの実力



これがAuto-Syncの画面。画面左が調整項目、画面左が入力信号のモニタと、入力信号のステータスを示す情報表示部分。



ブライトネスやコントラストはヒストグラムを見ながら調整できる。かなりマニアック！　それもそのはず、カードやケーブルの価格からも分かるように、本来医療分野などで使われるものだからだ。



Auto-Syncで作った設定情報を元に、付属ソフトで動画をキャプチャすることも可能。残念なことに、フレームレートは30fpsだ。さらに、編集部ではうまくいってないんだけどね……。

「PCに基板の映像をそのまま入力できるのは分かったが、その先は？」という疑問にお答えしよう。カードにはAuto-SYNCというソフトウェアが付属しており、これでカードを制御する。手順はこうだ。基板から映像信号をカードに入力し、自動調整開始。自動調整が終了したら、右に挙げた項目をチクチクいじって最後の仕上げ。最適化が済んだら、設定情報をファイルに保存。いい感じ！

無論、このソフトウェアを使って画像をファイルに保存することもできるぞ。保存フォーマットはBMPだ。

調整可能項目（抜粋）
■Gain/Contrastタブ
・ブライトネス
・コントラスト
■Pixel Adjustmentsタブ
・縦横比
・水平操作周波数(Hz)
・フェイズディレイ(nSec)
■Frameタブ
・トリミングサイズ(横)
・トリミングサイズ(縦)
・画面の横位置
・画面の縦位置
■Connectionタブ
・ボード選択[複数挿入時]
・同期入力[経由先/コンポジット/セパレート]
・RGBケーブル選択
・インターレースビデオ[ON/OFF]
■I-RGB Miscタブ
・ホワイトバランス自動調整
・RGB個別ブライトネス調整
・RGB個別コントラスト調整

インプレ　アルカデ編集のI-RGB試用レポ

画撮(※)上等!!

※ 画面撮影のこと。

あぁもう、何よこれ？　いままで散々苦労してキャプチャしてたんが馬鹿みたいやん。クォリティも申し分無いから、ミリアたんのパンチラからガラャカたんのパンチラまで超鮮明にキャプチャできてまうし。もう添い寝も辞さへん方向で。I-RGBシステムと。



無類のバーチャロン好きにして編集部唯一のナマ関西人。オーラコンバータから関西オーラを放出し、夜空を舞う。

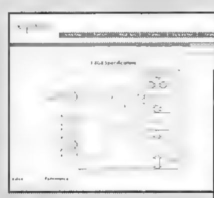
買いたくなったらココ!!

Foresight Imaging社

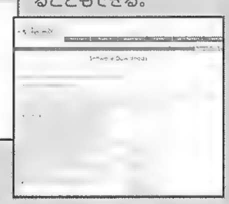


http://www.foresightimaging.com/

本家Foresight Imaging社。ここから販社をたどることができるが、当然対応はすべて英語なので、英語力のある人なら。中学生程度の英語力があれば何とかなる？



より詳しくを知りたいなら、ぜひ訪ねてみよう。全部英語だけどね……。



添付ソフトAuto-Syncやマニュアルをダウンロードすることもできる。

ゲー事典　価格的にかなり強引ながらも、マニアの中にはキレイに画面撮影をしたくてたまらない人もいるかもしれない、ということで無理矢理紹介してみたぞ。フレームグラバーはI-RGBだけではないので、いろいろ探してみては？　ちなみに、Matrox社Meteor-2/Orion、CORECO社Viper、Integral Technologies社のFlashBus MVシリーズなどが代表的。

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1997年／平成9年

ミッドウエイ

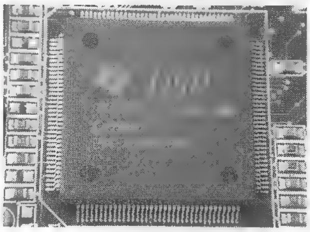
モータルコンバット4

●開発元　ミッドウエイ　●ジャンル　対戦格闘
●発売元　タイトー(国内)　●操作系　8方向レバー＋6ボタン

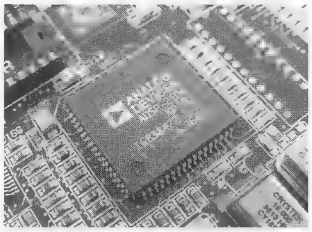
システムボード	専用基板
CPU	TMS320C32-60＋ADSP2104
サウンド構成	5410-14590-00＋5410-14589-00(カスタム)
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ±5V/＋12V電源

世紀の残虐ゲーム基板も一クセあり!?

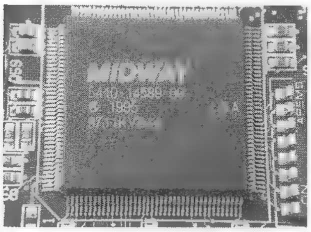
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



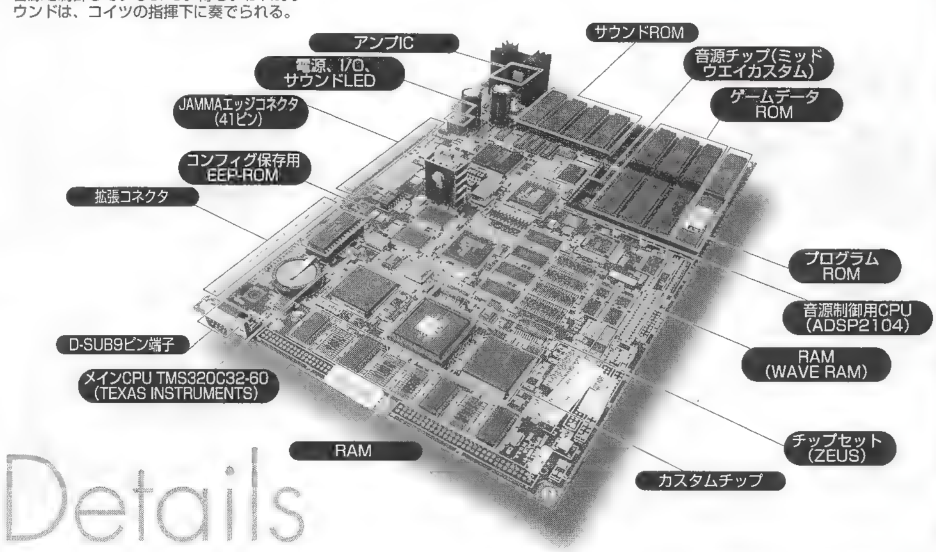
珍しいTI社のCPU。前作と同シリーズのものを使っているが、動作クロックは10倍!!



音源を制御しているCPU。得もいわれぬサウンドは、コイツの指揮下に奏でられる。



音源チップ。カスタムチップなので詳細は不明だが、恐らくPCM音源であろう。



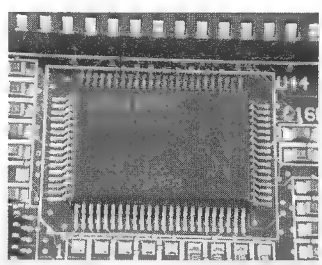
用語解説

何をバッテリーバックアップ?:ゲームの設定はDIP-SWで行なうものとコンフィグに書き込むものとに分かれている。ここら辺のややこしさが海外基板の素敵なところ。コイン設定もかなりの国の通貨表示に対応している。コンフィグは電池の要らないEEP-ROMに書き込むタイプなのだが、なぜか大きなボタン電池も実装している。

残酷ゲーム秘話:同傾向の残酷系格闘ゲームとしては、アタリ『ピットファイター』、カネコ『大江戸ファイト』が挙げられる。残酷度こそ『モーコン』には及ばないこれらの作品ではあるが、『大江戸ファイト』は発売時には出血データがカットされており、後からコッソリ(?)出血ROMを配布したという販売方法が取られた。今見ると大したことが無いように感じられるが、これでも当時は十分刺激が強いゲームだと判断されたのだろう。

HARDWARECHECK

海外基板なのですが、JAMMA規格となっています。ROMはまだ実装タイプではなくDIPパッケージで、ゲーム基板ではあまり使われない16メガのEP-ROMをプログラムで2個使っています。基板の端っこにはD-SUB9ピンのコネクタがあります。恐らく通信コネクタだと思われます。拡張コネクタも基本的に3P/4P用として作られていますから、この基板でまだほかのタイトルが出てきても何ら不思議ではないですね。



もう一つの音源。カスタムチップなので詳細不明だが日本製。ヤマハか。

君は知っているか?

ストIIブームの落とし子。何ていったら各所から石を投げられてしまうでしょうか。

本作は残酷な描写が特徴で、同傾向の格闘ゲームはいくつかありますが、やはりこの「モータルコンバットシリーズ」の残酷さは頭抜けています。とりわけ「フェイタルフィニッシュ」というトドメ技の描写は筆舌に尽くし難いものがあります。例えば、脊髄を引き抜いたりだとか……。

ボタンはハイ/ローのパンチキックとガードとダッシュで6ボタンとなっています。純正筐体はサイコロの「五」の目の配置(真中がガード)＋その左下(ダッシュ)という一風変わったボタン配置となっていますが、理にかなった配置であるといえましょう。

モータルコンバットで最もやっかいなのがリビジョンアップです。リビジョンが変わると、フェイタルフィニッシュコマンドをはじめ、ほとんどのコマンドが変わってしまうのです。日本の常識からは考えられないことですね。

やりこんでいるプレイヤーには甚だ迷惑な話ですが、これもモーコンの特徴の一つとなっています。



文化や習慣の差を思い知らされるゲームデザイン。

ゲー事典 前作までが2D格闘ゲーム、今作から3Dポリゴンの格闘ゲームに進化したこともあり、CPUは前作の10倍ものクロックで動作するものがおごられている。でも、律儀に前作に使われたものと同シリーズのCPUが採用されている辺りに、開発者のこだわりがほの見えてくるというか。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

小隊制導入！ 「B-1ガンダムDX2on2ランキングバトル」開催!!

千葉県のゲームセンターB-1は、「B-1ガンダムランキングバトル」と題し、ガンダムのランキングバトルに力を入れ、数々の名勝負を生み出してきた。そして、その「B-1ガンダムランキングバトル」が第2期を迎え、装いも新たに展開するぞ。
この第2期ガンダムDX2on2では、なんと小隊制を導入。ルールにも細かく改定が加えられており、以前よりもさらに熱い戦いを繰り広げることができるぞ！
しかし、これだけではない、ランキングバトル終了後に開かれる低コスト機限定大会など、ガンダム尽くしのゲームセンターB-1。これからのB-1ガンダムはさらに熱い!!

【開催日時】 毎週日曜午後3時より
【ルール】 ●1チーム三人の小隊制(一人、二人からの参加可能)。
●1マップの出撃機総コストは550まで(一人参加は上限300)。
●ガンダム・シャア専用機体は1マップに1機まで。
●宇宙ガンダムバズーカとジオングのコストは450で計算

【開催地・問い合わせ先】
ゲームセンターB-1 千葉県柏市旭町1-1-16 ☎04-7144-5597
Mail■tap3@jcom.home.ne.jp

カプコンゲーム大集合！ 第3回 ALL CAPCOM Historical-vsgames Olympics開催

ゴールデンウィークにはいろいろな地方で大きな大会やフリーイベントが行なわれているけど、京都府の大宮ゲームプラザは、5/5に「第3回 ALL CAPCOM Historical-vsgames Olympics」を開催するぞ。5/5といえば、関東では「ビートライブカップ本戦」で盛り上がっている時でもある。
東京では『VF4』で盛り上がるGW、京都ではカプコンゲーム総動員で、それぞれのゲームの全国一位プレイヤーが大集合するお祭り騒ぎが行なわれるぞ！ どちらも見逃せない大会だけに、無理して両方見に行く？

〔第3回ALL CAPCOM Historical-vsgames Olympics〕
【開催日】 5/3、4
【開催時間】 両日とも13:00～（終了予定20:00）
【開催場所】 大宮ゲームプラザ（貸し切りで実施）
【ルール】 全タイトルシャッフルトーナメント方式（予定）。
【タイトル】 ●1日目：マブカプ2・スト III 3rd・ヴァンパイアセイヴァー
●2日目：スパ II X・CAPCOM VS. SNK2・ZERO3
【参加費】 100円（1タイトルでも全タイトルでも一人100円）、ギャラリー100円

【イベントの詳細、問い合わせ先】
■ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2333
イベント用HP■http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

Xデーは6/16！ セガ主催 バーチャファイター4「第2回関西決闘勝負」続報！

先月号でもお伝えしたとおり、セガ主催の大会「第2回関西決闘勝負」が開催されるが、何と決勝大会では百人組み手も開催されるぞ！ そして今月は、予選店舗と日程までバッチリ紹介。予選店舗は全41店だ！ 君の近くの店舗は入っているかな？ 予選店舗でも決勝さながらの試合が見られること間違いなし！

〔第2回 関西決闘勝負 ～シングル戦・3on3～〕
【開催日時】 5月7日(火)～6月9日(日)
【開催店舗】 関西41店舗(3on3は、21店舗)表参照
【参加費用】 100円(3on3の場合は、お一人100円)
【参加募集人数】 ●シングル戦、各店舗32名 ●3on3、各店舗16チーム
※募集受付期間は店舗により異なります(別途お問い合わせください)
【ルール】 ●キャラクターアクセスカード必須(使用残数5以上あること) ●3本先取 ●試合時間45秒 ●途中キャラクター変更不可 ●ランダムステージ ●トーナメント方式 ●各店舗より1名が決勝大会進出 ※他店舗での優勝者は参加不可

〔第2回 関西決闘勝負 ～シングル戦・3on3～ 関西決勝大会〕
【決勝大会日時】 6月16日(日)
12:00～シングル戦決勝開始、終了後3on3決勝、終了後「百人組手」
【場所】 セガアリーナpa・dou(大阪ドーム横)大阪市西区千代崎3丁目北2−3 ☎06−6583−5100
【参加者】 各店舗予選大会優勝者 【ルール】 店舗予選大会同様

〔第2回 関西決闘勝負 百人組手〕
【日時】 6月16日(日)決勝大会終了後、バーチャファイターの鉄人「ブンブン丸」「キャサ夫」両氏を迎え、百人組手を開催(先着100名による、鉄人との連続対戦)
【組手参加費】 1回100円 【ルール】 大会同様
【問い合わせ先】 (株)セガ アミューズメント 関西支社 広報担当:冨永 ☎06−6334−5332 FAX:06−6334−5338
(株)セガ 運営部 プロモーション課 担当:田中・高橋・八山 ☎03−5737−7527 FAX:03−5737−7739

第2回 関西決闘勝負参加店舗

シングル戦		3on3		店舗名	住所	TEL
5/10	20:00	—	—	S/W橿原	奈良県橿原市醍醐町269-3	☎0744-29-8140
5/11	15:00	5/11	15:00	H/LS AMシアター	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	☎06-6647-0716
	18:00	—	—	H/S岸和田	大阪府岸和田市作才町1069	☎0724-32-8195
	19:00	6/8	18:00	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下4C4～407	☎078-271-0335
5/12	20:00	—	—	S/W久御山	京都府久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1	☎0774-43-1961
	20:00	5/12	21:00	H/LS平野	大阪市平野区加美鞍作3-2-27 大本平野ビル 2F	☎06-6794-0133
	14:00	—	—	H/LSミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1F	☎06-6344-5270
5/16	20:00	5/23	20:00	S/A浜大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	☎0775-23-7015
5/17	21:00	—	—	H/LS新在家	神戸市灘区新在家北町1-1-30	☎078-856-0860
	16:00	—	—	S/Wながさわ	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 長沢ドライブイン内	☎078-941-6642
5/18	14:00	—	—	S/W草津	滋賀県草津市西渋川1-23-15 A-SQUARE SARA内	☎0775-61-6577
	19:00	—	—	S/Wりんくう	大阪府泉佐野市りんくう往来南3-1	☎0724-63-8590
	20:00	—	—	H/LS西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	☎06-6309-5126
5/19	11:00	6/9	11:00	S/W阪奈SG	奈良県生駒市辻町480-1	☎0743-73-9379
	16:00	5/17	20:00	S/W甲西	滋賀県甲賀郡甲西町大字夏見字二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	13:00	5/19	16:00	S/C 21世紀	大阪府堺市岩室108-1	☎0722-39-2121
	17:00	—	—	H/LS香里	大阪府寝屋川市香里南之町32-5	☎072-834-5194
	12:00	5/26	12:00	H/LS紫光	大阪市北区堂山町9-28	☎06-6365-5955
5/20	18:00～	—	—	梅田ジョイポリス	大阪市北区角田町5-15 HEP5 8,9F	☎06-6366-3647
5/24	19:00	5/24	シングル終了次第	H/LSロイヤル	大阪市北区天神橋4-7-23	☎06-6882-3476
	20:00	—	—	S/W新三国	大阪府豊中市神州町1-10	☎06-6332-9521
5/26	15:00	5/26	17:00	S/W六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2F	☎075-603-3220
	19:00	—	—	S/W福田	大阪府堺市福田1056-1	☎0722-36-9378
	16:00	6/2	16:00	H/S姫路OS	兵庫県姫路市駅前町254 姫路OSビル B1F	☎0792-22-6455
	13:00	5/26	16:00	セガアリーナ pa・dou	大阪市西区千代崎3丁目北2-3	☎06 6583-5100
5/31	20:00	6/7	20:00	H/LSアピオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F	☎06-6645-7692
6/1	19:00	6/1	21:00	S/W布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	☎06-6783-6999
6/2	15:00	6/2	13:00	S/Wフェスティバルゲート	大阪市浪速区恵美須東3-4-36 フェスティバルゲート6F	☎06-6635-1366
	18:00	6/2	20:00	ワンダースクエア	和歌山市小雑賀762-1	☎0734-24-0253
	18:00	6/9	18:00	S/W門真	大阪府門真市大字稗島295	☎072-881-2003
6/7	19:00	—	—	S/W枚方	大阪府枚方市須山町83-1 サンシャインプラザ枚方内	☎072-898-9019
6/9	18:00	5/26	14:00	AMデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
6/8	14:00	6/8	シングル終了次第	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8778
	17:00	—	—	S/W貝塚	大阪府貝塚市堤178-1	☎0724-39-3295
	19:00	—	—	シネセット	大阪市港区海岸通1-1-10 天保山マーケットプレイス内	☎06-6576-6643
	16:00	—	—	S/W今福	大阪市城東区今福東1-9-34	☎06-6931-1875
	16:00	—	—	S/Wハーバーサーカス	神戸市中央区東川崎町1-3-3	☎078-360-2039
	13:00	—	—	S/W21	大阪府高槻市上田辺町11-1	☎0726-82-0466
	19:00	—	—	H/LS千代田	大阪府河内長野市楠町東1573-2	☎0721-52-3848
6/9	15:00	6/9	17:00	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	14:00	6/9	16:00	神戸かもめ館	神戸市中央区東川崎町1-8-1 オーガスタプラザ 8F	☎078-360-6170

GCN NEWS NETWORK

大規模な大会が目白押しなGCN。
この勢いで本当に世界を巻き込む!?

バーチャロン フォース 2on2全国大会レギュレーション続報！

予選も待ち遠しくてしょうがない、バーチャロンフォース全国大会の続報が届いたぞ！ 今回は、大会のルールを公開！ これを見て、マナーを守った楽しい大会にしよう!! 参加店舗は先月ほぼ網羅しているけど、4月30日まで店舗を募集していたので着実に増えていると思われるぞ。行き付けのゲームセンターが参加店舗に名乗りを挙げているかもしれない、近くの店舗に確認してみよう。現在の参加店舗は下の表でチェック。熱く燃えるバーチャロイドたちの祭典まであとわずかだ！

【参加資格】 各予選店舗に用意してある専用の申し込み用紙に必要事項を記入し、参加希望店舗に提出。申し込み期限などは各店舗に問い合わせて下さい。
【店舗予選】 トーナメント形式。上位入賞者はエリア大会(各店舗)出場権獲得
【店舗エリア大会】 トーナメント形式。上位入賞者は本選出場権獲得
【参加料】 200円
【本選】 16チーム(予定)のトーナメント形式。ベスト4(予定)が最終決戦をリーグ戦。
【大会ルール】 ●2on2 ●90秒2本先取、ドローの場合は再戦 ●ステージ:ランダム ●チームリーダー:選択無し ●「エキシビジョンモード」(カードの読み込みは行なうが、書き込みは行わないモード) ●予選、エリア大会、本選の試合中は、機体(同系統であっても)変更不可。●予選、エリア大会、本選それぞれで使用する機体を変えることは可能。ただし同系統に限る。●予選、エリア大会、本選共に申請どおりにメンバーがそろわない場合は失格。●一つの店舗でエリア大会出場権を獲得したプレイヤーは、他の店舗の予選出場不可。出場した場合は失格とし、準優勝チームを繰り上げ優勝。●エリア大会、本選開始前に「チーム名」「二人のプレイヤー名」「それぞれが使用するバーチャロイド名(系統ではなく、明確な機体名)」をスタッフが再確認。●ライセンスカード使用を推奨。使用しない、または忘れた場合、デフォルト機体で参加。カードが途中で破損し、替えの同機体カードが無い場合、デフォルト機体を使用 ●試合中にエラー・故障が発生した場合、修理完了後、各チームの勝ち本数のみ維持して再戦。ただし、ステージはランダムのため変更の可能性あり。

【現在参戦表明している店舗】

県名	店舗名	住 所	電話番号
北海道	セガエルゴ店	北海道旭川市3条通8丁目左1号イブセビル	☎0166-25-3744
	クラブセガ札幌店	北海道札幌市中央区南5条西 4-7	☎011-512-1868
新潟県	サムシング	新潟市東青山 2-9-5	☎025-233-3836
秋田県	ハイテクセガ秋田店	秋田県秋田市東通7−4−5	☎0188-37-5041
宮城県	ハイテクセガ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1−8−38 AKビルB1F	☎022 267-1834
福島県	オリエンドパークセガワールド店	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1	☎0249-46-8222
群馬県	セガワールド渋川店	群馬県渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
茨城県	GAMEPADDOCK+1	茨城県猿島郡総和町小堤1916-1	☎0280-98-5161
千葉県	ハイテクセガ千葉店	千葉県千葉市中央区富士見2−4−1 富士ビル	☎043-225-6976
	ハイテクセガ柏店	千葉県柏市柏1−1−11	☎0471-63-9844
	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
東京都	池袋GIGO店	東京都豊島区東池袋1−21−1	☎03-3981-6906
	セガワールド成増店	東京都板橋区成増2−17−24	☎03-5998-5040
	セガワールド大森店	東京都大田区山王2−1−5	☎03-5709-0669
	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1−12−5	☎03-3344-0748
	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3−26−2	☎03-3352-1637
	新宿スポーツランド本館店	東京都新宿区新宿3−22−12	☎03-3358-3220
	クラブセガ秋葉原店	東京都千代田区外神田1−10−9	☎03-5256-8123
	上野バセラ店	東京都台東区上野2−14−30	☎03-3832-8002
	ハイテクランドセガ渋谷店	東京都渋谷区渋谷1−14−14 東口会館1F	☎03-3409-4737
神奈川県	セガ・パソピアード店	神奈川県横浜市西区南幸1−5−24 大洋ビル1F	☎045-311-8324
	ハイテクランドセガ戸塚店	神奈川県横浜市戸塚区戸塚町29	☎045-871-5598
長野県	セガワールド・エデン店	長野県塩尻市大字広丘野村1526−1	☎0263-52-8791
愛知県	ハイテクセガ豊田店	愛知県豊田市深田1−65−1	☎0565-26-6777
	ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市熱田区金山1−19−2	☎052-323-0121
	セガワールド扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7	☎0587-93-6806
	セガアリーナ豊橋店	愛知県豊橋市藤沢町140-1	☎0532-29-8511
	セガワールドサウスウエスト店	三重県津市高茶屋小森町字瓦野 4077-1	☎059-235-0200
京都府	セガワールド六地蔵店	京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンター2F	☎075-603-3220
大阪府	ハイテクランドセガアピオン店	大阪市浪速区難波中2−3−15 MMOビル1F	☎06 6645-7692
	ハイテクランドセガミスト2店	大阪市北区梅田1−11−4 駅前第4ビルB1F	☎06-6344-5270
	ハイテクランドセガAMシアター店	大阪市阿倍野区阿倍野筋1−5−31 アポロビル3F	☎06-6647-0716
	ハイテクランドセガ香里店	大阪府寝屋川市香里南之町32−5	☎072-834-5194
	セガワールド21店	大阪府高槻市上田辺町884−1	☎0726-82-0466
	セガワールド布施店	大阪府東大阪市長堂1−1−1 ロンモール布施 内	☎06-6783-6999
和歌山	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319−1	☎073-476-3033
兵庫県	三宮サンクス店	兵庫県神戸市中央区琴緒町5−4−5高架下404	☎078-271-0335
	ハイテクセガ姫路OS店	兵庫県姫路市駅前町254 姫路OSビル B1F	☎0792-22-6455
岡山県	セガワールド倉敷店	岡山県倉敷市西中新田八反割535−2	☎086-434-9300
香川県	セガワールド高松店	香川県高松市勅使町字山王535	☎0878-66-9526
	セガワールドスエヒロ店	徳島県徳島市南末広4-18	☎0886-54-1550
高知県	ハイテクランドセガ土佐店	高知県高知市朝倉字中道甲335−5	☎0888-40-9067
広島県	ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5−15	☎082-262-3335
山口県	ハイテクセガJR下関店	山口県下関市竹崎町4−3−1	☎0832-23-2178
福岡県	天神GIGO店	福岡県福岡市中央区天神2−7−6 DADAビル	☎092-724-5971
鹿児島県	クラブセガ天文館店	鹿児島県鹿児島市千日町15−7	☎099-224-6851

西部戦線、異状あり!? 機動戦士ガンダムDX「MS関西決戦(仮)」

またまた関西エリアで大規模な大会が開催されるぞ！今回は、「機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX」だ。しかも、何と今回は、陸戦限定の2on2！ 現在決定となっている事柄を紹介するが、変更はあり得るので要注意。詳しい詳細は次号でも紹介するので、パイロット諸君、腕とチームワークを磨いて待っていてくれ。
【ルール】 ●2on2 ●マップは大会スタッフによるくじ引き ●参戦MS2機のコストの合計は550までとする。●シャア専用機はチームに一機までとする。例)シャア専用ザク+シャア専用ズゴック=445コスト これでも不可

【現在参戦表明している店舗】

大阪	game point シャトーEX	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	☎06-6882-4801	北條
	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1−2−22パーラーエンゼル2F	☎072-871-3960	橋本
京都	ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F	☎075-251-2333	松山
	ゲームステーション	京都府宇治市宇治1番70エスペール7011階	☎0774-24-6830	山元
和歌山	ゲームストリートミルカトル加納	和歌山市加納319−1	☎073-476-3033	木村
広島	SPACE V1 廿日市店	廿日市市本町4−23	☎0829-34-3311	金光

予選店舗大募集中

GCNではガンダムDX2on2大会の参加店舗を大募集しているぞ。関西のイベントをもっと盛り上げよう！
詳しいお問い合わせはGCNまで。

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山琢一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp ○店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）

◇ギターフリークス7大会 3/3・10名
優勝：銀之助
2位 藤森 3位 KGB

◇ガンダムDXペアタッグ戦 3/10・10名
優勝：ダク々（多分雑魚）R&G&G-7（陸戦型ガンダム・ギャン）
2位 ちび様&吉祥寺総帥 3位 A3准尉&KGB

◇ポップン7MAXコンボ戦 3/17・18名
優勝：HAR
2位 がらくたれい。 3位 Mr WAO

◇オラタン大会 3/19・11名
優勝：ブルーベル
2位 やま 3位 エステもドキ
※キャラ変自由

◇KOF2001大会 3/23・12名
優勝：シかすみらぶ
2位 ウラ技マシン1号 3位 逆押しガメラ君

◇ガンダムDXペアタッグ戦 3/24・16名
優勝：K.N&吉祥寺総助
2位 長船&佐々木 3位 中村&ウラ技25
※キャラ変自由

◇GGX大会 3/30・10名
優勝：フォルセティ
2位 かすみらぶ 3位 よっしー(月)
※キャラ変自由

■クラブセガ札幌（北海道）

◇V04タッグバトルトーナメント 2月度・32名
優勝：LOMMY（VOX）

関東

■アイアイ駅南店（茨城）

◇第9回VF4エリア対抗2on2 3/9・26名
優勝：つくば 重（シュン）・ゲソ（カゲ）

◇第10回VF4エリア対抗2on2 3/23・58名
優勝：日立 キャロ（ラウ）・左足の魔術師（ジャッキー）

◇第1回GB(Guilty's Battle)in水戸 -G-ISM開幕戦- 3/31・104名
優勝：鰤タンに猫耳、これ激萌え♪ ねぎ（テスタメント）・仮面天使（チップ）・ひろし（ポチョムキン）

■セガワールド伊勢崎（群馬）

◇GGX大会 3/31・20名
優勝：不動萌王サモン（ディズィー）
2位 ボンバー（ドッカーン）
3位 メタモルブラック VSM-ぼぶ、メタモルブルー

◇V04大会 3/31・15名
優勝：LUM（ライデンEI）
2位 ICE DOLL 同率3位 H-ARMS、K・I

◇オラタンVer.5.4大会 3/31・12名
優勝：ぐるりん（ドルドレイ）
2位 攻められません。攻めないで！
3位 東シ-32abだよもん。

■プラボ前橋（群馬）

◇VF4第2回群馬一武道会・72名
優勝：テキサスロングホーン（スポポビッチ・ウェスタンラリアット・浮沈艦）

■チルコポルト前橋（群馬）

◇KOF2001大会 3/9・32名
優勝：T.T（麟・フォクシー・セス・舞）
2位 ちょんぶ 3位 TAK

◇VF4 3on3 大会 3/23・24名
優勝：ドラゴン会（アキラ・アキラ・パイ）
2位 東京立、凱旋門 3位 ほうしユリアン

◇GCN杯ストⅢ3rd大会 3/30・20名
優勝：練馬から歩く会会長（ダッドリー）
2位 YU-ji 3位 nao.hit

■BIG APPLE（埼玉）

◇第8回ガンダムDX大会 3/17・40名
優勝：フラーレン（ガンダム、ジム）
2位 ムネオファミリー 3位 デイトナ脆弱組

◇第3回VF4大会 3/24・8名
優勝：赤い巨星キャスバル（ベネッサ）
2位 Brutal Truth 3位 ちゃ～はん？

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇週末VF4大会 3/23・19名
優勝：浮沈艦（ジャッキー）
2位 おっさん 3位 スポポビッチ

◇GGXソフトキャンディ争奪戦 3/30・12名
優勝：RAY（ミリア）
2位 ほっけ

◇第13回VF4大会 3/30・16名
優勝：U CAN'T SAY NO！（ジャッキー）
2位 裏ジャッキー 同率3位 松憩、ズージャ

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGXチームランバト06 3/2・20名
優勝：北辰@あーちゃんラブ（ザトー）、万里（ファウスト）
2位 アキラ、kapn 3位 Ertal、KYO

◇GGXシングルランバト07 3/9・17名
優勝：マル（ソル）
2位 北辰@たまみちゃんラブ 3位 kapn

◇GGXチームランバト07 3/16・18名
優勝：伝説のオタク（カイ）、タバスコマン（ミリア）
2位 北辰@ぎぞぎぞちゃん、吉田 3位 KYO、KE:TA

◇GGXシングルランバト08 3/23・16名
優勝：北辰（ザトー）
2位 万里 3位 むんじ

◇V04月例ランバトmission.3 3/24・25名
優勝：LONG&J.O.D
2位 ZENON&ZEROTH 3位 FAIRAL&ISEJIN

◇GGXチームランバト08 3/30・19名
優勝：北辰（ザトー）、ねぎ（テスタメント）、楓（カイ）
2位 M助、いでおん 3位 ひろし、MASA

◇第2回ガンダムDX大会 3/31・48名
優勝：ナナイ&バーニィ（陸戦形ガンダム180mキャノン&ゲルググ）
2位 タカシ&よ 3位 ?&?

■アミューズメントエース津田沼（千葉）

◇第3回ACE杯V04 2on2 3/31・16名
優勝：遅刻はやめましょうチーム（NIN/スペシネフ戦・raa/フェイ・イェンVH）
2位 麺固（めんかた）チーム 3位 中佐尉にしたかったチーム

■大久保アルファステーション（東京）

◇第3回Cvs.S2トーナメント大会 3/10・27名
優勝：キャベツ（A・ケン、庵、京）
2位 ぱ～じょん）

◇KOF2001ランバト第1期 ～3/17・20名
優勝：ネモ（麟、セス、舞、シャンフェイ）
2位 極限堂 3位 hide

◇GGX大会 3/24・12名
優勝：弟子（沙夢）
2位 たまご 3位 アセス

◇第2回KOF2001トーナメント大会 3/31・27名
優勝：ぎーちゅ（紅丸、セス、タクマ、ラルフ）
2位 大御所 3位 ネモ

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇GGX大会 3/16・10名
優勝：へっぽこ（アンジ）
2位 ダンパ 3位 抹茶

◇ソウルキャリバー大会 3/17・18名
優勝：ORI店員（ソフィーティア）
2位 でかちょう 3位 ヒロ

◇第3回とかげ杯パワスマ大会・30名
優勝：たく坊
2位 いかゆうき 3位 JOKER

■阿佐ヶ谷ゲームインメイト（東京）

◇第1回バーチャナイト2on2 2/27・20名
優勝：悪魔パイ、柴姫和馬（パイ、ジャッキー）

■GAME NEWTON（東京）

◇第4期ストⅢ3rdランバト 1/26・18名
優勝：ラオウ（春麗）
2位 にくきゅう 3位 KSK

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/2・16名
優勝：メスター（ユン）
2位 シャオ 3位 にっと

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/9・17名
優勝：フジクラ（ダッドリー）
2位 ヌキ 3位 シャオ

◇ストⅢ3rd 3on3 2/10・24名
優勝：デュエリスト浜（ボス/ヤン、浜/ケン、K.O/ユン）

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/16・16名
優勝：浜（ケン）
2位 ラオウ 3位 メスター

■GAME-FK2（東京）

◇第1回FK2杯VF4 3on3 3/24・27名
優勝：REDさん卒業おめでとう!!（真☆本八幡アキラ/アキラ・裏本八幡/カゲ・RED/ラウ）
2位 篠原軍団と裏切り者 3位とりぶるえる

■GAME SPOT 21（東京）

◇GCN杯ストⅢ3rd店舗予選 4/6～・32名
優勝：メスター（ユン）
2位 ボス 3位 こなふらぴぃすけ

■ゲームプラザGAO新小岩店（東京）

◇BMⅡDX7thstyle大会 3/31・40名
優勝：N.A
2位 H.S 3位 A.A

■パワースティック（神奈川）

◇第9回武闘会 ガンダムDX 3/24・30名
優勝：白いウォレス&白いギャバン（ガンタンク/ジム）
2位 マツナガ&フルヤマ 3位 アールエヌエー&ミ

中部

■プラボ新潟店（新潟）

◇第9回ストⅢ3rd大会 3/2
優勝：TKP（ダッドリー）
2位 iso 3位 じゃいご

◇第8回鉄拳祭 3/9
優勝：鉄拳衆（仁）
2位 ピンズ 3位 FAX

◇第7回Cvs.S2大会 3/16
優勝：BUY（ユン・さくら・キャミィ）
2位 CYA 3位 MFC

◇第2回ガンダムDXタッグ大会 3/23
優勝：臨時ガンダム委員会（Sゲル・ゴッグ）
2位 美女と野獣

◇第7回VF4大会 3/30
優勝：准将ナガト（アキラ:拳王）
2位 住男ホワイト（十段）

■芸夢's ZONE（新潟）

◇ガンダムDX交流大会 3/17・64名
優勝：ミツタクバンバン（ミツ/ガンダム・タク/ガンタンク）
2位 デッキーA 3位 00見ちゃった

◇兎 -野生の闘牌- 最強雀士決定戦2 3/31・12名
優勝：SKR（チャップマン、ウサギ）
2位 藤井 咲 3位 SATO

◇第41回GGX女性キャラ限定ランダムバトル 4/7・20名
優勝：Xi&ハミル
2位 蕃&TAL 3位 VZR&ラビエル

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇鉄拳4大会 3/3
優勝：札シャオさん今までありがとう（シャオユウ）

◇GGXレディース大会 3/9
優勝：せんちゃ（テスタメント）

◇GGX 3on3 3/10
優勝：日本刀MANIA・改（ジョニー・ジョニー・バイケン）

◇C VS.S2大会 3/17
優勝：日本刀MANIA・改（ジョニー・ジョニー・バイケン）

◇ZERO3ばんNIGHT 2/26
優勝：443（V、さくら）

◇ストⅢ3rdランバト 2/27
優勝：TKP（ダッドリー）

■ゲームメイト（新潟）

◇KOFトーナメント大会 3月度・45名
優勝：ゲン
2位 んじばあ 3位 ピンク

■プレイランドカケオ（富山）

◇VF4 3vs3大会 Vol.2 3/31・36名
優勝：BRあかしや（連合軍）（越中C/リオン・傾奇者/アキア・こぼ～ぐ/サラ）
2位 ボーナスステージ（常用者/アキラ・ライトニングブラスト/ジャッキー・ジャックポッ～/レイフェイ）

◇KOF2001 1vs1大会 Vol.1 4/7・20名
優勝：ミドル狼（チン、セス、ウィップ、ジョー）
2位 紅の剣士 3位 インノケンティウス

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）

◇VF4 3月度ランバト ～3/29・18名
優勝：まんぢまる（リオン）

■レィディビートル（長野）

◇ガンダムDX大会 3/17・16名
優勝：ジャクソン（ハイアキラ・アルトガイゼン）
2位 ネオジオン

◇マーヴルvsカプコン2大会 3/30・15名
優勝：ARKY（サイロック・飛竜・春麗）
2位 ke go

◇ストⅢ3rd大会 4/6・24名
優勝：イシカワ（ユン）
2位 にせキリン

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇餓狼伝説スペシャル大会 3/10・25名
優勝：Dirty bear（ビッグベア）
2位 XJR 3位 肉弾戦代表

◇第3回VF4大会 3/24・16名
優勝：ケンシロウ（ジャッキー）
2位 つの 3位 ノワール

■ミラクル静岡店（静岡）

◇ストⅢ3rd GCN杯予選 3/2・38名
優勝：弟子（アレックス）
2位 ばつ丸@クレバヤシ 3位 8マン

近畿

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇ZERO3関西予選第3回 3/10・49名
優勝：ネコノヒ（サガット）
2位 MAKI 3位 アサバ

◇ZERO3ランバト第17節 3/24・39名
優勝：わぶ（ダルシム）
2位 TOMA 3位 KNM

■大宮ゲームプラザ（京都）

◇VFRビートライブ杯シード権争奪カップ戦・マンモス&a-cho杯 3/23、24・39名
優勝：カリスマチーム（仮）（セガール、へるる、マッスルサラ、スケルトン、嵐）
2位 太鼓部屋 同率3位 エドさまモギさまモンドさま、ブレンドチーム

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ポップン7大会 3/3・11名
優勝：スカーイ
2位 マサ

◇第9回ガンダムDX大会 3/17・60名
優勝：ブースカとドーベルマン（マンマルバのヨチ、フラビージョ）
2位 アビ家の住人（クロ、ベルラ・ラル）

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第27回ガンダムDX大会・23名
優勝：イニシャルDチーム（彗星軍大尉/ガンダム、彗星軍ワールド/ザク）
2位 ラリラリチーム 3位 オヤジ軍別働隊

◇第26回ソウルキャリバー大会・17名
優勝：百日紅DG（アスタロス）
2位 スレンダーパパ 3位 第四香薬師

◇第5回ストⅢ3rd大会・11名
優勝：ミアキスキー（エレナ）
2位 モナーク 3位 真キッチャム

◇第28回ガンダムDX大会・12名
優勝：・・・チーム(ダン中尉/ジム・彗星軍大尉/ガンダム)
2位 オヤジ軍ユンとユリアン 3位 サッカーボールチーム

◇第29回ガンダムDX大会・17名
優勝：斬鉄軍ウデナマリ（ジゲンダイスケ/ガンダム・イシカワゴエモン/ジム）
2位 グラディエーターチーム 3位 いわんげチーム

◇第27回ソウルキャリバー大会・16名
優勝：ねずぎよ（アスタロス）
2位 第四香薬師 3位 OG!

◇第30回ガンダムDX大会・17名
優勝：A・Cチーム（エー・シー/ガンダム、ビー・シー/ジム）
2位 SDガンダムチーム 3位 オヤジ軍別働隊

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇第1回VF4ランキングバトル・13名
優勝：BRO（ジャッキー）
2位 TMGE 3位 黑

◇V04大会 3/17・12名
優勝：名雪LOVE（マイザー、ライデン）
2位 いちごサンデー 3位 たいやき うぐぅ

◇V04大会 3/24・12名
優勝：天六その3+チャレその1（マイザー、ライデン）
2位 「朝～朝だよ～」by名雪 3位 天六その2

◇V04大会 3/31・10名
優勝：サルモネラ（マイザー、ライデン）
2位 リアルキャラ勝ち 3位 ホスト最高

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第3回VF4大会 3/10・12名
優勝：☆☆☆2号（カゲ,4段）
2位 千代子

◇第5回ガンダムDX大会 24名
優勝：メガネ（ジム、ゴッグ）、テトラ（ガンダム、Sゲル）
2位 ア、イ

■アババ天神橋店（大阪）

◇第6回ガンダムDXタッグトーナメント大会 3/21・36名
優勝：アカギ&彗星の（Sゲル、Sザク）
2位 スカバラダイス 3位 ルパン

◇第12回KOF2001大会 3/24・11名
優勝：辻ちゃん（京、K'、クラーク、庵）
2位 ＯＫ 3位 キヨトウ

■三宮サンクス（兵庫）

◇鉄拳4大会 3/10・48名
優勝：横チン
2位 へポール 3位 外道参上

◇ガンダム2on2大会 3/21・24名
優勝：C、T
2位 緒戦敗退 3位 さよならホモネギ

◇VF4ランバト大会 3/24
優勝：あなまる（ジャッキー）
2位 パワーファイター 3位 ヤマダ

◇頭文字D秋名下り最速決定戦大会 4/7・10名
優勝：トム（RX-7）
2位 ジョウ 3位 ウルク

■チャレンジャー三宮（兵庫）

◇ぷよぷよ通AJPA公認大会・16名
優勝：希未
2位 雛菊 3位 Q-chi

■ミルカトル加納店（和歌山）

◇GGX大会 3/9・18名
優勝：西川（ファウスト）
2位 ゆうき

◇ガンダム低コスト大会 3/10・16名
優勝：ごっちゃん&琴音（Cゲル、Cザク）
2位 MST&ダメ司令

◇兎 大会 3/15・17名
優勝：まっちゅ～（ユキヒョウ）
2位 マーチ

◇VF4 3on3大会 3/16・72名
優勝：アディオス財団
2位 チームタナジャキ

◇V04ランバト 3/17・22名
優勝：JZ&α
2位 だんぐわん&へポパン

◇GGX大会 3/23・17名
優勝：VR（ヴェノム）
2位 m-king

◇ガンダム大会 3/24・16名
優勝：ごっちゃん&琴音（Cゲル/ジム）
2位 林&影丸

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）

◇第3回VF4山陰最強決定戦 3/10・24名
優勝：ヘモグロビン（ラウ）

◇第2回VF4 3on3大会 3/23・24名
優勝：ヌートリア類（ヘモグロビン、ますらお、テトラ）

◇第1回ガンダムDX 2on2大会 3/30・20名
優勝：ソロモンの悪夢（たくまたけちん、黒いナンチャッテ）

■プレイシティキャロット島大前（島根）

◇鉄拳4 真・中国地区最強者決定戦予選 3/16・16名
優勝：Kou（仁）

◇オラタン5.4大会 3/24・9名
優勝：ドノレ校夏（ドルドレイ）

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇第6回ガンダムDX大会 3/3・12名
優勝：彗星の健二
2位 96 3位 N

◇第4回KOF2001大会 3/17・9名
優勝：にせうす（紅丸、K9999、京、庵）
2位 京9999 3位 ミラクル

■ゲームステージビート（香川）

◇第3回VF4大会 4/7・14名
優勝：セガガガガ（レイフェイ）
2位 マシーン 3位 肉球ですが何か？

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇餓狼伝説スペシャル大会 2/23・23名
優勝：MAX・相澤（ギース）
2位 MAX・朝吹 3位 ゆうじろう

◇KOF2001大会 3/9・22名
優勝：ルシファー（メイ・リー、K'、麟、シャンフェイ）
2位 ミツ 3位 リュウ・カン

◇VF4大会 3/16・16名
優勝：関西山王会九州支部（アキラ）
2位 かませ犬B 3位 なんでも

◇ガンダムDX大会 シングル戦 3/23・23名
優勝：月弥邑姫
2位 コルク 3位 マサムネ

◇ガンダムDX大会 チーム戦 3/23・24名
優勝：DTG（月弥邑姫・コルク）
2位 バカ岡 3位 KING-D

◇ヴァンパイアハンター大会 3/30・14名
優勝：なんでも（ビクトル）
2位 T 3位 ジェットジョー

■プラボ浦上店（長崎）

◇マーヴルvsカプコン2大会 3/3・23名
優勝：103（ジャガーノート、コロッサス、サイクロップス）
2位 犬 3位 マッチョ

◇GGX大会 3/9・12名
優勝：BELもどき（ディズィー）
2位 本物のATC 3位 チュン

◇KOF2001大会 3/21・22名
優勝：OKU（ネスツチーム）
2位 KEN 3位 K O

◇オラタン5.66大会 3/24・18名
優勝：Heero（テムジン）
2位 チェリーボーイ 3位 ちーだい

◇鉄拳4大会 3/30・11名
優勝：トッシー（カズヤ）
2位 ヨーダン 3位 EN

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇ストⅢ3rdトーナメントバトル 3/16・31名
優勝：たわし（ヤン）

◇スパⅡXトーナメントバトル 3/17・16名
優勝：TIO（ダルシム）

◇鉄拳4トーナメントVol.9 Vol.13/23・42名
優勝：北九州チーム（ブン太/ロウ・プー/ニーナ・山賊/仁）

◇KOF2001トーナメントバトル Vol.2 3/30・34名
優勝：トン（紅丸・フォクシー・ケンスゥ・舞）

◇鉄拳4トーナメントバトル Vol.10 4/5・16名
優勝：バイキ（リー）

◇ストⅢ3rd 3on3 チームバトル 4/6・33名
優勝：熊大横ポプラ尾行倶楽部（ロリコン壱号/ケン・ロリコン弐号/ユン・ヌキ/春麗）

■クラブセガ天文館（鹿児島）

◇鹿児島縦断バトルトーナメント 3/3・19名
優勝：KS（ウルフ）

■セガワールドベイサイドプラザ（鹿児島）

◇鹿児島縦断バトルトーナメント 3/9・17名
優勝：魔太郎（ジャッキー）

■セガワールド鹿屋（鹿児島）

◇鹿児島縦断バトルトーナメント 3/10・13名
優勝：ぞっこんLOVE（ジェフリー）

■セガワールド鹿児島（鹿児島）

◇鹿児島縦断バトルトーナメント 3/23・15名
優勝：かいこ（ジャッキー）

■セガワールド出水（鹿児島）

◇鹿児島縦断バトルトーナメント 3/24・16名
優勝：長谷兄さん（ラウ）

センターリスト

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
5/3 —— ゴールデンウィーク ビデオゲームフリープレイ
◆時間、ゲーム機は店頭にて発表 6日まで
5/5 15:00 ギターフリークス7大会
5/11 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/12 18:00 VF4大会
5/19 15:00 ポップン7大会
5/25 16:00 GGXX大会
5/26 18:00 鉄拳4大会
毎土曜 18:00 VO4大会
※すべて参加費100円、ルールは当日発表

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7 ☎011-512 1868
毎土曜 15:00 VO4タッグバトルトーナメント
◆隔週でチーム編成が変わります

青森県

★フリーウェイ八戸店
八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612
5/3 22:00 VF4 920CUP 6th
◆シングル、タッグともに三本先取。参加費100円

中部

5/4 13:00 GGXファイナルバトル1 レディース大会
◆女性限定
5/5 13:00 GGXファイナルバトル2 3on3大会
5/6 13:00 GGXファイナルバトル2 トーナメント大会
◆コスプレ参加歓迎
5/12 13:00 兎 -野生の闘牌- 最強雀士決定戦4大会
5/26 13:00 第1回GGXXトーナメント大会 ◆コスプレ歓迎
※いずれも参加費100円（女性無料）

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
5/4 21:00 第11回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」
◆参加無料・トーナメント戦
5/11 21:00 第10回鉄拳4大会「鉄拳祭」
◆参加料100円・トーナメント戦
5/18 21:00 第10回CAPCOM VS. SNK2「統一王座決定戦」
◆参加料100円・トーナメント戦
5/25 21:00 第8回VF4大会「新世紀覇王伝」
◆参加料100円・トーナメント戦・カード使用可能

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
5/3 13:30 頭文字Dトーナメント わかばマークで行動最速伝説！
◆カード使用可能

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
5/3 14:00 ガンダムDX 2on2大会
◆鹵獲モード、コスト375機体禁止。シャア機体一台まで
5/4 14:00 GGX 2on2大会 ◆二人一組
5/5 14:00 GGXシングルFINAL大会
5/6 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/11 14:00 マジカルテトリスfeatミッキー大会
5/12 14:00 GGXX出てたら大会
5/18 14:00 GGXXレディース大会 ◆女性限定
5/19 14:00 GGXX 2on2 ◆二人一組
5/24 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会
5/25 19:00 ストⅢ3rd大会
5/26 15:00 鉄拳4大会

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎木曜 19:00 KOF2001大会
◆ルール無し。参加費無料。受付18:00

富山県

★プレイランドカケオ
富山市上袋732-2 ☎076-424-7543
5/12 18:00 鉄拳4 1vs1 Vol,3
◆参加当然無料。いつもみたいに盛り上がろう。
5/26 20:00 VF4 1vs1 Vol,3
◆参加費無料。熱い漢達の集いの場。22:00まで

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
5/5 13:00 第3回ガンダムDX 2on2大会
5/26 13:00 第8回ZERO3大会

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
5/3 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会そして伝説へ
◆トーナメント方式のありありバトォー！
5/11 20:30 頭文字Dバトル大会アウトオブ眼中
◆秋名でのガチンコバトル。もちろんカード必要
5/18 18:00 VF4大会 ◆内容未定
5/26 18:00 ガンダムDXリーグ大会
◆いつもと同じ6チーム限定シャアが来る……

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
5/18 19:00 ストⅢ3rd 2on2大会 ◆定員32名

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
毎月曜 19:00 カプコンゲームフリープレイ ◆タイトルは店頭で発表
毎火曜 19:00 GGXフリープレイ
毎水曜 19:00 鉄拳4フリープレイ
◆鉄拳4意外のタイトルもフリープレイ。タイトルは店頭で発表
毎木曜 19:00 KOF2001フリープレイ
毎金曜 19:00 スポーツゲームフリープレイ ◆タイトルは店頭で発表

群馬県

★チルコポルト前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
5/11 19:00 VF4大会「かーどさせよおらぁ～」
◆個人戦。定員32名。カード使用
5/18 19:00 KOF2001大会「でっさんくるってねーか」
◆個人戦。定員32名
5/25 19:00 GGXX大会「もうやんのかよXX大会」
◆個人戦。定員32名。発売日によりGGXで実施

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
5/5 13:30 バカSP王選手権５月&it'sバカデー
◆受付13:00 全キャラ全曲ランダムバトル
5/12 13:30 スパⅡXトーナメント「昼過ぎ」
◆受付13:00、2キャラ持ちの勝ち抜きトーナメント
5/19 16:30 VF4 2on2! ◆2on2のトーナメント

★ゴールデンランド富岡店
富岡市富岡1346-6 キンカ堂富岡店3F ☎0274-64-3464
5/26 16:00 KOF2001大会 ◆無限コンボ禁止

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
5/5 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、KOF2001、鉄拳4、CvsS2など、22時まで
5/19 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン7、DDRMAX、パラパラ2nd。18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★BIG APPLE
さいたま市宮町1-9湯沢ビル1階 ☎048-642-3053
5/19 14:00 下克上上等!! 天下分け目のガンダムDX大会 9th
◆陣営別トーナメント。全国ルール適応、以降オリジナルルール始動
5/26 18:00 第4回VF4大会「林檎道場立上記念SP」
◆セガ公式ルール。場合によりイベント発生予定あり

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
5/4 18:00 光太郎＝コンバット○前式神の城大会
◆全キャラ使用可。一億ニアピン勝負。受付当日
20:00 G.W.でもバーチャ三昧！ VF4大会
◆45秒3本先取。受付当日
5/11 16:00 レゲー魂の細道出演記念！ 闘姫伝承大会
◆ダメージ最小。3本先取。受付当日
18:00 バカバカパッションスペシャル大会
◆ステージランダム。パート自由。当日受付
20:00 週末はやっぱりバーチャでしょう！ VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付
20:00 100連アイテムGETだぜ！ VF4大会
◆参加無料。45秒3本先取。当日受付のみ
5/18 18:00 オレの式神は肉球by玄 式神の城大会
◆全キャラ使用可。一億ニアピン勝負。受付当日
20:00 毎回100連アイテム優勝者に差し上げます VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付
5/25 16:00 たまには普通にGGX大会でも GGXX入ったら大会やっちゃう?
◆GGXorGGXX大会。3本先取。受付当日
18:00 バカバカパッション2大会
◆ステージランダム。パート自由。当日受付

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393 （関連サイト）http://gehori.tripod.co.jp.
毎土曜 18:00 GGX ranking battle（3on3、個人戦を交互に開催）
◆受付17:55まで。参加無料。船橋勢はイイ人ばかりだヨ！来てね!
5/26 18:00 VO4月例ランキングバトルmission5
◆毎月第4日曜開催、ランダムプレイヤー制、参加費無料

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
毎土曜 18:00 ストⅢ3rdランキングバトル
20:00 GGXフリープレイ
毎日曜 15:00 ガンダムDX 第2期2on2ランバト 低コスト機限定大会
第2,4火曜 20:00 STGフリープレイ
5/4 16:00 ガンダムDX2on2格闘戦技会
5/5 15:00 ガンダムDX2on2低コスト機大会
5/19 ------ ストⅢ3rd2on2大会
15:00 GGXXランバト ◆入荷次第

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918 http://www.sonic-ace.co.jp/
5/19 13:00 第5回ACE杯VO4 2on2
◆90秒3本先取。参加無料

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 52東京ヒル地下1F ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
5/6 14:00 第12回武闘会 ガンダムDXシングル Vol,2
◆事前エントリー制、受付中、参加費100円
5/25 15:00 第13回武闘会 GGX
◆事前エントリー制、受付は5/12より、参加費100円

★ムトス座間店
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413 http://www5.ocn.ne.jp/~muthos/index.htm
5/6 14:00 第1回DDR MAX2大会 ◆受付13:00、参加無料
5/12 19:00 第8回VF4大会 ◆受付18:00、参加無料
5/19 19:00 VO4 2on2大会 ◆受付18:00、参加無料、二人一組
5/26 14:00 第1回GGXX大会 ◆受付13:00、参加無料

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
5/12 16:00 KOF'98ランバト
◆エントリーは当日のみ、15:30まで
5/26 16:00 KOF'98ランバト
◆エントリーは当日のみ、15:30まで

東京

東京都

★阿佐ヶ谷ゲームインメイト
杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 ☎03-3318-3854
5/18 19:00 第3回VF4 MATE CUP 2002
◆個人戦、予選リーグ戦、決勝トーナメント
5/29 20:00 第2回VF4バーチャナイト2on2
◆二人一組のタッグリーグ戦、決勝トーナメント

★GAME-FK2
品川区荏原3-8-7 ☎03-3782-8779 http://www.fk2net.com/
5/26 16:00 VF4第7回かれー杯
◆シングル戦、ステージランダム

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル! ☎03-5397-9551 http://www.game-exc.com/
5/19 12:00 荻窪GAME-EXC第1回GGXX大会
5/26 ------- オープン4周年記念！ 終日GGXXフリープレイ
◆通信代3台でGGXXがやり放題！。もちろん参加無料！
5/26 19:00 荻窪GAME-EXC月例VF4大会

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-16-30 ☎03-3220-3402 http://hidebbs.net/bbs/tokage?sw=7
5/5 14:00「あのナスレバーみるとたまんなぁい～」とヒゲ店長
◆武力ONE大会。武力好きならOK
5/12 11:00 祝! 復活M.山下局長のHP! ああ～ん あたいもうダメ
◆第17回GGX大会。参加費無料
14:00 パロディノートにて「アイアンヒゲ」好評連載中!
◆月例痛快GANGAN行進曲大会、参加資格.猛者のみ!
5/19 14:00 求む オイラのシスプリになってくれる方 前原店員まで
◆ソウルキャリバー大会。ていうかいっちゃんココちゃんと読んでる？
16:00「ハァ～さおりたんとおるすばんしたい～」とヒゲ店長
◆月例化決定堕落天使大会。ぱわふるみらくる・みぶ・は・い・じ
5/26 14:00 東京ミュウミュウの主人公ってミッキーロークだっけ？
◆パワースマッシュ月例大会。目指せテニスの王子様!

★駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ヒル2F ☎03 5393-6284 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=UNIMAL
5/3,4,5 19:00「カプコニアン共和国！」ストⅢ3rd大会
◆参加希望者はHPに書き込みを。当日参加無し。個人主催

ゲームイベン

近畿

滋賀県

★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428
5/26 17:00 第2回KOF'98全国大会予選

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2520
5/12 13:00 VF4 a-cho若葉杯
◆三段以下・勝率55%以上・50試合以上のカード使用。加参無料
------ VF4 第11回昇格ランキングバトル
◆若葉杯終了後受付、要アクセスカード。同段・同級位の対戦中心。参加費100円
5/19 15:00 第19回ZERO3定例ランキングバトル
※イベント用HP. http://www.mars sphere ne jp/my_fragrance/acho/

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www challenger-am.com/
毎金曜 ------ マコみんなとUOやるよ! わーお! ソウルキャリバーフリーイベント
◆19時〜24時まで。参加費300円
毎土曜 19:00 君がいなくちゃダメみたい指切りよそばにいてね
◆第3回ガンダムDXランバト。二人一組、5/11まで
毎土曜 19:00 恵美奈マコに萌え萌え杯 第4回ガンダムDXランバト
◆二人一組のトーナメント戦、5/18から全7回
毎日曜 ------ マコたん! うちにも早く来て! BMIIDX7thstyleフリーイベント
◆9時〜17時or17時〜24時まで。参加費500円
毎日祭 ------ マコの関西弁に萌え萌え! VF4フリーイベント
◆9時〜17時or17時〜24時まで。参加費500円
5/3 17:00 エミナマコタイムアタックで萌え萌え! 頭文字Dタイムアタック大会
◆妙義（右）。5/6碓氷（左）。5/12碓氷（右）。5/19秋名（上り）
5/5 17:00 ストIII3rdトーナメントバトル
◆DDR最近ハード過ぎてついていかれへん。鬼モードとか絶対でけへんbyマコ
5/26 17:00 GGXXトーナメントバトル
◆恵美奈マコ100人組み手やりたいな〜

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
5/5 17:00 頭文字Dタイムアタック大会
5/19 17:00 第11回ガンダムDX 2on2トーナメント大会
◆16:30で受付終了

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
5/3 18:00 VF4毒ガス杯予選
5/4 18:00 頭文字D大会
5/5 16:00 ガンダムDX大会
5/11 18:00 KOF2001大会
5/12 16:00 VO4大会
5/18 18:00 VF4大会
5/19 16:00 ガンダムDX大会
5/25 18:00 GGXX大会
5/26 16:00 VO4大会 ※いずれも無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
5/12 18:00 第5回VF4大会 ◆トーナメント戦
5/26 17:00 第1回GGXX大会 ◆トーナメント戦
※いずれも参加費無料、最終締切当日16時まで

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
5/3 9:00 鉄拳4フリーイベント ◆17時まで、参加300円
5/4 9:00 VF4フリーイベント ◆17時まで、参加400円
5/5 9:00 CAPCOM VS. SNK2フリーイベント
◆17時まで、参加300円
5/6 9:00 KOF2001フリーイベント ◆17時まで、参加300円
5/17 13:00 GGXX大会 ◆参加無料
5/24 13:00 ガンダムDXキャラ大会 ◆ジム、サイド7固定、参加無料

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
5/4 16:30 第3回スパIIX大会
5/5 16:30 第2回ヴァンパイアハンター&セイヴァー大会
5/11 16:30 第14回KOF2001大会
5/12 16:30 第8回ガンダムDXトーナメント大会 ◆二人一組
5/18 16:30 第6回CAPCOM VS. SNK2大会
5/19 16:30 第9回GGX大会
5/25 16:30 第1回GGXX大会（未入荷の時はGGX）
5/26 16:30 第6回ぷよぷよ通公式大会
※すべて当日10時〜16時に受付。参加無料

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692
5/3 19:00 KOF2001 ガチンコトーナメント戦
◆トーナメント戦。規制無し。定員32名
5/4 10:00 VO4大会 2002年春季 毒ガス杯午前の部
18:00 VO4大会 2002年春季 毒ガス杯午後の部
◆ルールは店頭告知にて
5/5 12:00 VO4大会 2002年春季毒ガス杯決勝!
5/6 19:00 ガンダムDX〜GWラスト! 哀・戦死! 大会〜
◆16チームトーナメント、チーム内同キャラ無し。
5/11 18:00 この大会だけの対戦台復活! 初代ガンダム! ガンダム大会
◆初代連邦vs.ジオン使用、定員16チーム
5/12 19:00 VF4「アビオン ランキングバトル第6戦」
◆遂に第6戦! 最終日7/7までひた走れ!
5/19 19:00 GGXX〜第一次イグゼクス大戦〜
◆シングルトーナメント。定員32名
5/25 19:00 VO4大会 〜全国大会直前! 模擬訓練!〜
◆全国大会と同ルールの模擬大会（全国大会とは一切関係なし）
5/26 19:00 VF4大会 〜アビオンVF4ランキングバトル第7戦〜
◆第7戦、最終日7/7には、鉄人も……?（予定）
5/31 20:00 VF4 第2回関西決闘勝負シングル予選
◆関西セガ全域大会の予選! 強者よ来たれ!
毎日 ------ VF4 日替わり段位限定第登場!
◆初・中級者、同段位戦で昇格を狙う猛者、ぜひアビオンへ!

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
5/3 ------ ワールドカップ開催記念 バーチャストライカー3サービス
5/4 ------ 鉄拳4 3on3団体戦
5/5 ------ ガンダムDXサービスデー
5/6 ------ ガンダムDX大会
5/11 ------ VF4関西決闘勝負シングル予選大会
5/12 ------ 第2回頭文字D大会
5/18 ------ スパイクアウト タイムアタック大会
5/19 ------ VO4大会
5/25 ------ VF4ランバト
※詳細は店内掲示板にて

★チャレンジャー三宮
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
5/18 14:00 ぷよぷよ通AJPA公認大会 ◆参加無料

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
5/10 19:00 KOF'98大会
5/17 19:00 冤大会
5/18 21:00 VF4 3on3大会 ◆三人一組
5/25 19:00 GGX大会 ◆入荷済みならGGXX。
5/26 20:00 ガンダムDX大会 ◆2on2
未定 ------ GGXX大会
未定 ------ VO4大会 ◆他県から遠征者多数
未定 ------ VO4ランバト ◆パートナーはクジで決定
※すべてトーナメント方式

★プレイシティキャロット和歌山
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
5/3 15:00 熱チュープロ野球イベント
5/4 15:00 ガンダム大会
5/5 15:00 GGX大会
5/6 15:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/11 15:00 ストIII3rd大会
5/12 15:00 GGX大会
5/18 15:00 冤大会
5/19 15:00 GGX大会
5/25 15:00 パカパカパッションスペシャル大会
5/26 15:00 GGX大会
※すべて参加無料。受付14時

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
5/11 20:00 第5回VF4山陰最強決定戦
5/18 15:00 第6回KOF2001大会
5/25 20:00 第1回VF4 2on2大会
5/26 15:00 第3回ガンダムDX 2on2大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27 6428
4/27 ------ 期間限定ナムコオールドゲーム復活祭会
◆オールドゲームフェアで高人気のゲームを復活,5/6まで
5/11 18:30 (仮) 第1会GGXX大会 ◆未入荷の場合はGGXで
5/18 19:00 第4回鉄拳4大会 ◆詳細は当日
5/26 17:00 オラタンVer5.4大会 ◆リーグ戦

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555 http://www am-fantasista.com/
5/11 19:00 第2回VF4大会 ◆トーナメント、3本先取45秒、カード必須
5/19 15:00 第1回ガンダムDX2on2大会 ◆二人一組
5/26 15:00 第1回ヴァンパイアセイヴァー大会
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
5/5 18:00 第8回ガンダムDX大会
5/12 18:00 第10回VF4大会
4/21 18:00 第6回KOF2001大会
4/28 18:00 第2回頭文字D大会
※詳細はHPにて 参加費無料、開催30分前まで受付

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087 868 6007
5/4 19:00 第2回ビートマニアIIDX 7thstyle大会
◆課題曲2曲をランダムで決定、その平均%で競います
5/5 19:00 第4回VF4大会 ◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
5/19 19:00 第11回鉄拳4大会 ◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
※すべて参加費無料

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093 695-0632
5/4 10:00 GGXフリープレイデー ◆参加費無料
5/11 19:00 バーチャ神ちび太来店VF4大会
◆参加費100円、32名限定、当日受付のみ
5/18 20:00 頭文字D「秋名」大会
◆上級コース 上りor下り、参加費100円
5/25 19:00 GGXX大会 ◆参加費100円、トーナメント
6/1 19:00 ガンダムDX大会2on2
◆参加費100円。シングル参加可、トーナメント

★モンキーハウス本館
福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052
5/3 18:00 GGXX発売直前イベント GGXフリープレイデー
◆参加費300円。2本先取設定

長崎県

★ブラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
5/4 15:00 オラタン5.66大会
5/5 15:00 KOF2001大会
5/12 15:00 GGXX大会 昼の部 ◆入荷が間に合えば
5/18 19:00 鉄拳4大会
5/25 19:00 GGXX大会 夜の部 ◆入荷が間に合えば
※すべて予選トーナメント&決勝リーグ制、参加費無料

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
5/3 20:00 KOF'98 3on3チームバトル
◆三人一組による勝ち抜き制
5/4 20:00 鉄拳TT 春の九州最強決定戦
◆予選リーグ、決勝トーナメント
5/11 20:00 ストIII3rdトーナメントバトル
◆予選リーグ、決勝トーナメント
5/18 20:00 KOF2001第4回トーナメントバトル
◆終了後エキシビジョンとしてKOF'99の大会を予定
5/19 16:00 第2回スパIIX 3on3チームバトル
◆3人1組のチームの勝抜き制チーム戦
5/25 20:00 鉄拳4 第12回トーナメントバトル
◆予選リーグ、決勝トーナメント

鹿児島県

★セガワールド ベイサイドプラザ
鹿児島市浜町2-2ベイサイドプラザビル1F ☎099-226-3906
5/18 ------ べいさいどカップ（改）
◆二人一組チーム戦、「ドリームレース」モード。12人対戦

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。

★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〔郵送〕
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G＝ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック・トゥルーパーズ

■プロフィール■
イトーヨーカ堂万歳ッ!! グッズの洪水に圧倒。散財。子供もいないのに文房具やおもちゃ、幼児用のパンツまで買うとは思わなかったよ。ミニモニ。の。
dragon@blue.interq.or.jp

「任天堂が作ったアーケードゲームが遊べるかどうか」この一点に尽きる。

トライフォースを現時点で一番喜んでいるのは……

箱もの行政という言葉がある。いくらアルカディアの読者層が政治にあまり縁がないと考えても、この言葉ぐらいは聞いたことはあるだろう。分かりやすく言えば、あらかじめ受け皿となる公共施設などの"ハード"を作り、結果的にそれに関わる需要を強制的に作り出すことだ。言葉遊びみたいだけど、需要を生み出すのが重要であって、その後の運営やフォロー、つまり「本当に必要なのか？」という問題はないがしろにされているのが実情だ。さびれた田舎に突然出現する場違いで立派なコンサートホールや、一日に数台しか車が通らない立派な橋といったハードに需要があるとは思えない。

ニンテンドーゲームキューブ互換のアーケード基板、ということで「トライフォース」が発表された。それだけでもニュースバリューとしては大きいのだが、セガとナムコも共同参加という目玉も加わって、ゲーム雑誌のニュースページはもちろん、日刊紙の経済欄でも大きく取り上げられていた。

なんつーか、そんなニュースの報じ方と量に箱もの行政に通じる違和感を感じてしまったのだ。行政と娯楽サービスを混同するなって？ 判断能力麻痺した答をありがとう。誤解してほしくないのは、三社の姿勢や開発陣を箱もの行政に比喩する気はさらさらないってこと。日進月歩どころか秒進分歩のデジタルエンターテインメントの世界で頂点に立っているメーカーばかり。トライフォースでさえも過去のハードとなってしまう日が遠からずやってくるのは当然承知のはず。

降ってわいた箱もの行政を喜んで報じている姿勢は「ムネオハウス」建設のために奔走した当人と、その需要にあやかる赤ら顔の肉体労働者の元締めと同じぐらいに滑稽だ。ニュースを報じるのがメディアの、マスコミの義務だというのなら、貴方にはぜひ転職をお勧めする。大本営発表から一歩進んで周辺の声を拾い、お金を取って知らしめるのがマスメディアの役割でしょう。紙媒体だけが需要に喜び、プレイヤーや開発者、現場のオペレーターがまるで盛り上がっていない実態はなぜか。僕が知りたいのはそこだ。その意味では先月号の巻頭特集は編集長の編集後記と併せて非常に興味深かった。商業誌ゆえのジレンマが読み取れてね。なんて書いてもおとがめなしなのが、本誌のスタンスが正常であることを示している。だよね？

グダグダ書いてきたけど、興味は「任天堂が作ったアーケードゲームが遊べるかどうか」この一点に尽きる。ファミコンゴンバチの赤い4人プレイ筐体を思い出すまでもなく、任天堂のゲームがゲーセンでも遊べた時代があった。言っておくがタイマー付きでファミコンが遊べたパチモン業務用じゃないよ。純正品っすよ、純正品。「マリオブラザーズ」だって元はといえばアーケードゲームだし、ブランド名だけだけどアーケード版「キラーインスティンクト」なんてのもありましたな。

気合の入ったオリジナルタイトルをアーケードで、と願うのはゲーセン小僧でいながらファミコン所有、それでいてアンチ移植派というひねくれたガキだった僕だけではあるまい。世界の頂点に立ったメーカーが極寒の世界（アーケード）に帰ってくるなんて、WWFでも書かないアングルだろう。要約すれば「可能性ゼロ」という先月号の任天堂発言が覆るのは、まさに「可能性ゼロ」だ。セガ産の「F-ZERO」もナムコ産のオリジナルタイトルもそれはそれで興味があるが、やはり実績や番付を意識すると、京都産のアーケードゲームはインパクトも面白さもヨコヅナ級だろうと期待してしまう。

面白さは当然のこと、各キャラのモーションやミニゲームまでもが恐ろしい完成度のゲームキューブ版「スマブラ」を見るまでもなく、"3分で終わらせる"業務用のノウハウは蓄積されている。発売までのプロモーション主導権を握っていたコロコロコミックの読者（タイトルの対象層）を完全に無視した隠れキャラといったマニア層を忘れない心遣いも嬉しい。

「家で修行、ゲーセンで手合わせ」なんて構造の崩壊は、ドリームキャストの格ゲーやプレステ2版「バーチャファイター4」の販売本数が証明している。だからこそ、オリジナルにこだわる任天堂タイトルを切望してしまうのだ。



編集者談！ 真の問題は総論でも各論でもなく、問題すら起きない状況になること。現状の業務用業界は、あまりにも諦めムード。それに乗じてこっそり引き際を見定めているメーカーもある。高額基板が買えず、面白くないゲームに閉口し、徐々に衰退していく業界の現状は、すでにサイレントマジョリティではない。ひとまず「逃げないでね」と言いたいですな。

撮影：広瀬健太郎　永山 亘（スタジオアトム）
ライブレビュー：田渕健康・福田権太郎

ポップンファンの願いが一つ、叶った日。



夢のライヴを徹底追跡！

pop'n music★アーティスト大集合！

ライブリポート

こんな日が来るのを夢見ていた!!――3月30日（土）、東京・日本青年館大ホールで開催された「pop' n music★アーティスト大集合！」を、今月は徹底リポート！　当日を思い出したい人も行けなかった人も、興奮を共有しよう！



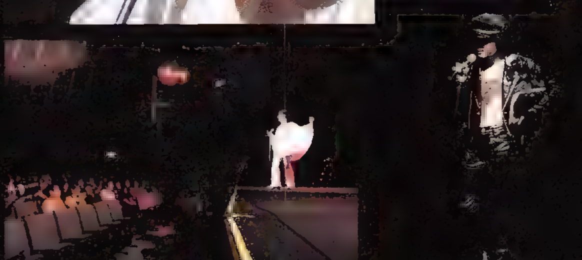
トップバッターはフレディー・マーキュリーのスタイルで登場のフレディ波多江氏！　この演出に会場は大爆笑&一気に総立ち状態！

「電波の暮らし」の不思議な歌声に、日本青年館がフレディ波多江ワールドに染まる！

その後も、笑いのツボを押さえた名司会で、ステージの合間を存分に賑わせてくれた！

興奮と幻惑のオープニング!!





ACT 1 フレディ波多江

M1.電波の暮らし





ACT.2
good-cool feat. すわひでお

M1.SA-DA-ME
M2.恋のキャッチボール
M3.H@ppy Choice

**本邦初公開の衝撃！
炸裂する極上のエンターテイメント!!**





実力派ぞろいのスペシャルユニットを引っさげて、いきなりのハイテンションで飛び出した"good-cool feat.すわひでお"!!
『ポップン8』に収録される新曲「恋のキャッチボール」では、オーディエンスと一体になったパフォーマンスを展開し、前代未聞の一体感を演出！ 途中、good-cool氏による「Cry out」のギターソロや、「Baffalo」の特別披露もアリ。
今後このユニットで活動していく予定とのことなので、目を離さないように！

ACT.3
長沢ゆりか

M1.LOVE FIRE
M2.Escapes from your love



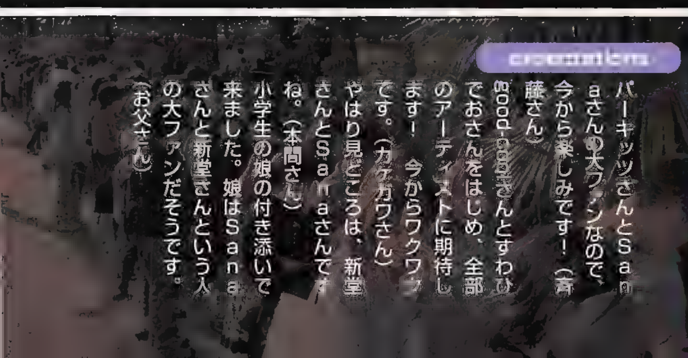


ライブを引き締める「声」の存在感

3組目には長沢ゆりかさんが登場！ 『ポップン2』の名曲「LOVE FIRE」を芯の強い歌声で熱く歌ってくれた。「Escapes from your love」は、なんとライブ用に制作されたロングバージョン！ 甘くしっとりとしたボーカルが、腰を落ち着けて聴くオーディエンスの心に染み渡る……。MCでのフレディさんとの絡みも抜群だった。

OTHER SHOTS

ライブを盛り上げるのはアーティストだけでなく、オーディエンスのパワーが必須だよね！ [illegible]へ足を運んだ、たくさんのファンの[illegible]てみたよ！



パーキッツさんとSanaさんの大ファンなので、今から楽しみです！（斉藤さん）

good-coolさんとすわひでおさんをはじめ、全部のアーティストに期待しています！ 今からワクワクです。（カケガワさん）

やはり見どころは、新堂さんとSanaさんですね。（本間さん）

小学生の娘の付き添いで来ました。娘はSanaさんと新堂さんという人の大ファンだそうです。（お父さん）



日本青年館のお隣り、明治公園の外周まで延びた開演前の行列！ みんな期待に胸を躍らせているんだよね。女の子が多めな[illegible]でした。



パーキッツ

M1.HAPPY MUSIC
M2.恋のシャレード
M3.チェイス！チェイス！チェイス！
M4.Over The Rainbow











まさに「一生懸命頑張ったよ〜!!」という思いが直に伝わってきたパーキッツ。たろうさん（ふじのまなみさんの愛称）のはつらつMCでファンのハートをキャッチしつつ、お馴染みパーキッツナンバーを元気いっぱいに披露してくれた。

片岡さん渾身のシンセサイザーソロも熱く、さらにオーディエンスへマイクを向けての合唱で、会場は最高潮に！「ストーカーの歌じゃないんだよ〜」なんてギャグをトバしてくれた『ポップン8』の新曲「チェイス！チェイス！チェイス！」は、スピーディでキャッチーな前向きソング。聴衆は癒しの音で満たされた！

ラブ＆ハートフルなハッピーミュージックをみんなに！

ACT.5

ミッキー・マサシ

M1.今宵Lover's Day



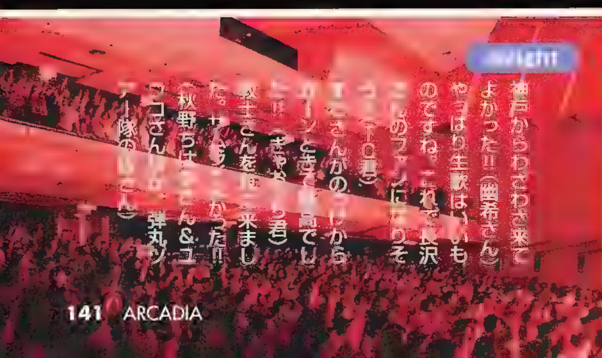






ここで「地球に3分しか居られない男」ミッキー・マサシの参上だ！「濃ゆさ」フェロモンを全開に放ちつつ、熱唱するは「今宵Lover' s Day」！骨太な肉声と、胸元をチラチラさせるセクシー男っぽさ漂うパフォーマンスに女性ファンはクラクラ!? クールでいて、なおかつロックンロールなステージをありがとう、ミッキー・マサシ!!

今宵参上！ ラテン男のド迫力パッション!!



神戸からわざわざ来てよかった!!（幽希さん）やっぱり生歌はいいものですね。これで長沢さんのファンになりそう（TO君）[illegible]



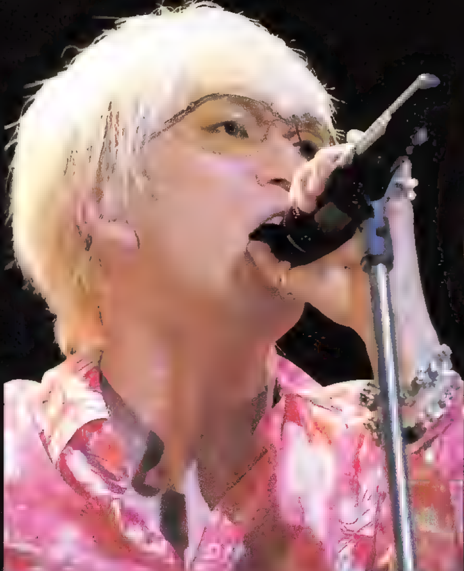


[illegible]は斎堂さんのライブグッズ[illegible]はこの日初お目見えのポップングッズ。終了後も列が[illegible]えな[illegible]ったほどの人気ぶり！



大盛況だったCD売り[illegible]。Sanaさんの最新作にはサインが付くという特典も！







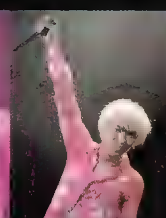
ACT.7
新堂敦士

M1.なんか変だ！
M2.The Z
M3.君が好きだよ ～守って守ってあげるから～
M4.サムライ・シンドローム
M5.君を壊したい
EN.Shake！

限界疾走、魂のパワーフォークが突き抜ける!!









歌姫の堂々たるファーストステージ!!

ACT.6
Sana

M1.Miracle Moon
（お月様が中継局）
M2.赤いリンゴ
M3.会社はワタシで
廻ってる!?
M4.サナ・モレッテ・ネ・
エンテ



Sanaさんの登場に、会場は「オオオ!!」と大歓声！　初ライブで緊張しているという話だったが、Haya-PさんやTogo料理長といった豪華なサポートを得て、Sanaワールド全開！　かわいい衣装で踊りながら、キュートな美声で堂々と歌い上げた。

ちゃっかりOLをテーマにした『ポップン8』の新曲、「会社はワタシで廻ってる!?」では、チアガールまで登場。ダンサブルなアクションに会場の視線は釘付け！　ラストの「サナ・モレッテ・ネ・エンテ」で会場はラテンの熱気に包まれ、初ライブは大成功を収めた。





pop'n music アーティスト大集合！





あーあー、チェックワンツー…



…うにしたいのと、初めての厚底ブーツなので



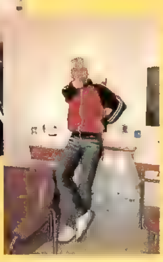
あがってま～す、頑張ります。（ふじの）



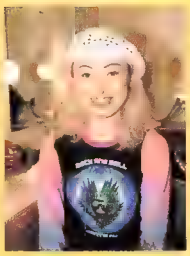


今日はすごく楽しい一夜になるように、皆さんを応援しながら自分も頑張ります！　よく女性と間違われているようなので、これで男だと分かってもらえますね

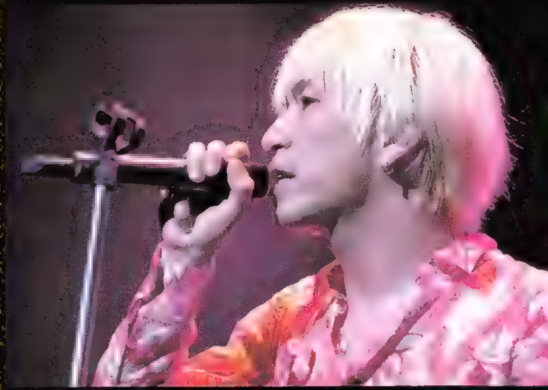




意気込みですか？　頑張りますよ！　チキショーコノヤロー、頑張っちゃうぞ！　コノヤロー!!



あっという間にチケットが売り切れたそうでビックリしてます。楽しんでって下さい！



青年館がフルボリュームを記録したのは、その男が登場した直後であった。この豪華ライブのトリを務めるのは――そう、パワーフォークの申し子・新堂敦士！

一曲目の「なんか変だ！」のイントロが流れ出すと同時に、会場のテンションはいきなり最高潮に！　いつもながらの軽快かつセクスィーな新堂節のMCを挟みつつ、新曲「サムライ・シンドローム」からアンコールの「Shake！」まで、最高のステージングを見せてくれたのだ！







リハーサル百景



ライブ同様、普段着でもとってもオシャレな長沢さん。スタッフの方とモニターの調整中、というひとコマです



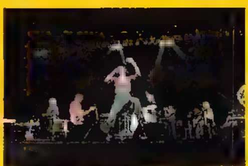
リハでも熱唱を披露したミッキー・マサシさん。本番さながらの迫力が伝わってきます



ハーキッツのお二人。ふじのさんと片岡さんが綿密に打ち合わせを繰り返しているのが印象的でした



バンド全体の音をミキサー前でチェックしている新堂さんの図。全体に気を配れるあたり、さすが「ライバー」ですね



会場を盛り上げたgood-cool feat.すわひでおの皆さん。リハーサルでもすわさんらしいパフォーマンス全開!!



こちらは初ライブというSaraさん。チアガールを交え、振り付けもしっかりとチェックしていました。

CHARACTER FILE No.11



Ash
アッシュ

ジャンル名
POWER FOLK 5
曲名
サムライ・シンドローム
アーティスト名
新堂 敦士

バンド活動にソロ活動、そして料理の研究といつでもなんでも真面目に全力投球！ 次の目標は夢のレストラン作りなのかな……。

アッシュ自身に関しては、すでにファンの方々は熟知されていて説明不要だと思うので、衣装についてのみご説明を。新堂さんのコーナー名と同じ曲タイトル「サムライ・シンドローム」。サムライということで、ベルトを和服の帯っぽくクロスさせたところがポイントですね。きっと画面では小さくて見えないと思いますが、ベルトに刺繍文字が施してあります。カッコイイ紋様っぽく出来てお気に入りです（何て書いてあるかは、ポップン7のホームページ“シツモンコーナー”をチェックしてみて下さいね！）。(Piu：KOHA)

POP'N NEWSPAPER

ついに出る！ 待ち焦がれた pop'n music 8

©2002 KONAMI

「ついに」なのか、「もう」なのかは人それぞれだけど、みんなとってもうれしいビッグニュースだよ！ 『ポップンミュージック8』が発売決定！ 5月末ごろには稼働し始める予定なんだって。
次号からたっぷり情報を載せていくから、どうぞお楽しみに！

長沢ゆりかさんのLIVE情報！

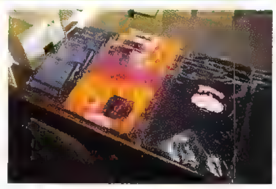
「アーティスト大集合!!」でも発表された長沢ゆりかさんのライブ情報！ ポップンでお馴染みの「LOVE FIRE」「Escapes from your love」も歌ってくれるそうだよ！

Powerful Cafe Vol.6 !

日　時： 6／1（土）17:00開場　17:30開演
場　所： 東京・高田馬場　ESPホール
（JR高田馬場駅下車 徒歩3分）新宿区高田馬場3-3-19
チケット販売： チケットぴあ（前売り券発売中）
前売り：¥3,000　当日：¥3,500
問合せ： ピークアソウル　0424-99-7271

ポップンなプレゼント

今月はライブ会場で販売されていたポップンTシャツ二種（黄色&紺）とCDケースを各1名の方に。そして！ ライブに登場した7組のアーティストの皆さんにサインを頂きました！ この貴重なサイン色紙を各1名の方へプレゼントします。詳しい応募方法は200ページをご覧下さいね。



新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム） その13

～そりゃあーたッ！ サムライ・シンドロームの巻でしょう？ の巻～

でッたーッ！ とーとー来たねッ！ つ・うぃ・にッ！ ま、すーごッ！ 1周年記念おめでとう！ ヒューヒューッ。やでッ！ んー

なんせ、1歳やで。1歳ッ。ハッピぃバ～スデ～イトゥ～ユ～ッ！ ッちゅーことで…。ん～ま、正直うれしいよな。このね。明日が全く見えへんっちゅ～ね。スーパー不景気の世の中でね。まして、1年後なんか、何してるか、分かるかーッ！ バカヤロッー！ みたいなネ。んーなモン、読めてたまるかーッ！ ちゅーことですよ。

ん～ま、このコラムも、いつ木っ端微塵に、終わってても、ぜ～んぜん、おかしなかったわけやからね。ね？ そう考えると、ちょっとすごいでしょ？

そしてッ！×2。このコラム『サムライ症候群』の1歳を、なんだか、まるで祝ってしまうかのようなジャストフィット！ もう、聴いていただけたでしょうか？ 私、新堂敦士のニューシングル。『サムライ・シンドローム』が、先日24日に発売されたて、ほやほやでございます。

うわぁ～。ど～ですか、皆さ～ん。こんな偶然が、あっていいんすか？ こりゃ～読者の皆はもちろんッ！ アルカディアのスタッフの皆さんも、何だか買いたくなったでしょう？ ん～とに。こりゃ～、あーた。春から縁起がいいッ！ つーことで……。俺にも、何かちょ～だいッ！



「pop'n music ★アーティスト大集合!!」開演直前に楽屋へおじゃました際のワンショット。待望の1stアルバム「君を壊したい～Triple Zero～」発売決定！ 6月リリースの予定だ。

新たな獣人を交え舞台は「獣人王国」へ

人と獣人が対立する不安定な時代、人口の8割が獣人という獣人王国が建国された。その獣人傭兵部隊の軍事力と有用性をアピールすべく、獣人格闘トーナメントが開催されることになったが……。

人間と獣人の二形態を使い分けて闘う特徴的なシステムを継承してきた、異色の3D対戦格闘「ブラッディロア」シリーズ。その最新作となる本作は、基本システムこそ前作「ブラッディロア3」を踏襲した形となっているが、新規キャラクターの参戦だけにとどまらない新規要素が盛りだくさんのゲーム内容。その魅力となる部分を中心に紹介していこう。

アニメムービー満載!!



従来のキャラクターたちもデザインを一新。オープニング＆エンディングにはアニメムービーが挿入される。

多彩なゲームモード



全11種類のゲームモードを搭載。複数のキャラで対戦するチームバトル・モードが新たに追加されているぞ。



シリーズ最新作がゲームキューブに登場!!

BLOODY ROAR extreme

獣人をモチーフとした3D対戦格闘「ブラッディロア」シリーズ。前作「3」の発売から1年、戦いも新たに過激な闘いの幕が切って落とされる！





ブラッディロア エクストリーム
■メーカー：ハドソン／エイティング
■ジャンル：3D獣化格闘
■発売日：4月25日（発売中）
■対応機種：ゲームキューブ
■価格：6,800円（税別）

Text：伊勢猫



GANESHA
ガネーシャ

投げ技と威力の高い単発の打撃技を得意とする、重量級の新キャラクター。獣化形態はゾウ。長い鼻を使った攻撃が特徴で、相手を引き寄せる技などもある。

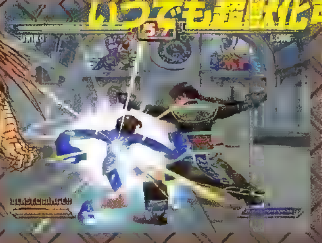




CRONOS
クロノス

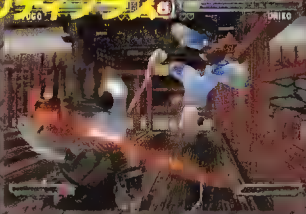
豊富な連係技とアクロバティックな打撃技が特徴的な、中量級の新キャラクター。獣化形態はかわいらしいペンギンだが……、超獣化すればフェニックスへと変身！

いつでも超獣化可能!!



体力と引き替えに何回でも超獣化できる。超獣化中はタイムカウントが止まるので一発逆転も狙えるぞ！

アビリティプラス



ユーゴを例に挙げると、相手の硬直時間延長＆すべての通常技がキャンセル可能といった追加能力が発動。

さらなる進化を遂げた超獣化システム！

獣化を超えた一時的な強化形態「超獣化」のシステムも、本作で大幅なパワーアップを遂げた。注目ポイントとなるのは、超獣化するための条件と追加能力の二つ。「3」ではビーストゲージMAX状態のみ、しかも1試合に1回しか超獣化できなかったが……何と、本作ではいつでも超獣化が可能に！　しかも、各キャラごとにアビリティプラスと呼ばれる追加能力が異なるため、その特徴を活かした闘い方が重要となってくる。

そのほか、「1」で搭載されていたリングアウト制が復活。これにより、壁際の駆け引きにさらなる緊張感が生まれるぞ。

前作のベスト版も販売決定！：今回紹介した「ブラッディロア エクストリーム」の前作にあたる「ブラッディロア3」PS2版が、ご好評にお応えしてベスト版で登場。3,800円のお手ごろ価格で5月9日に発売だ。ゲームキューブは持っていないけどPS2なら……、そんなプレイヤーはぜひこちらを購入して、獣人対戦格闘ゲームを味わってみてもらいたい。

Does the pet dog grow?

THE BEST PARTNER

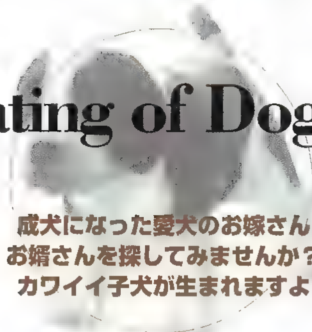
dogstation™



インプレッション

成犬まで育っても、まだまだ遊べるのが何ともうれしい。愛犬の子供、孫、曽孫まで作って遊んでほしいかな。さまざまな組み合わせで、かわいい子犬を見つけてね。

Mating of Dog



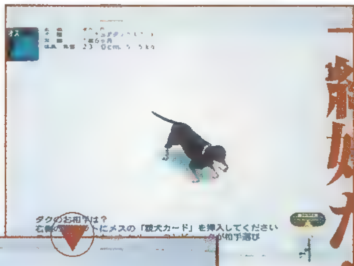
成犬になった愛犬のお嫁さん、お婿さんを探してみませんか？ カワイイ子犬が生まれますよ。

「結婚だ!!」

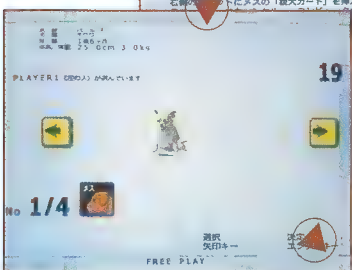
ドッグステーションは、かわいい子犬を育てていく、タイピングゲーム。カードを購入すれば、子犬のデータを保存することができるぞ。子犬は(ゲーム内の時間で)1歳6カ月まで育つと、成犬となり、エンディングを迎えるのだ。

成犬になってしまうと、それ以上育てることができなくなり、通常のゲームが遊べなくなってしまう。せっかく育てたのに……と、思うかもしれないが、嘆く必要は無い。成犬まで育てたカードがあれば、その犬の子供を作ることができるのだ。

用意するのは、成犬まで育てたカードと、未使用のカード。未使用のカードを使ってゲームを始め、犬選択画面で「オリジナルの子犬をつくる」を選択し、2P側のスロットに成犬カードを入れよう。結婚相手となるもう一枚の成犬カードがあれば、そのカードを入れ、無ければCPUがチョイスした成犬の中から、結婚相手を選んであげよう。



まずは未使用のカードを使って、ゲームをスタート。「オリジナルの子犬をつくる」を選んだら、2P側のスロットに成犬のカードを入れよう。



愛犬の結婚相手は、性別が異なるもう一枚の成犬カードを使うか、タイムアップにしてCPUがランダムにチョイスした成犬の中から選んであげよう。



相手が決まったら、めでたく結婚！　元気で可愛い子犬が生まれてくるのを待とう。

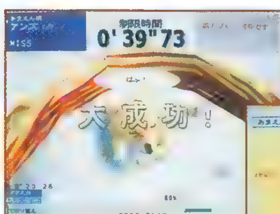
「子供は!?」

これで、かわいいオリジナルの子犬が生まれるぞ。犬種は雑種となってしまうが、2種類の特徴をミックスした子犬になるはずだ。組み合わせによっては、とても愛嬌のある外見になることも。生まれた子犬は親の能力を引き継いでおり、最初からレベル2だったりする。頼もしい子犬の誕生だ。

さらに未確認の情報だが、条件によっては特殊な毛色の子犬も生まれてくるらしい。詳細は次号以降でお届けしよう。



かわいいオリジナルの子犬がついに誕生！　白いダックスって感じだね。外見的特徴はランダムで組み合わされるので、どんな子が生まれるか分からないのだ。



子犬のスタートは、バスケットの中から。声を掛けると「ばぶ？」だって。カワイイね。



子犬は、最初からレベル2スタート！　しかも、すぐに外出できる状態になるのだ。

Confrontation



愛犬とあなたのタイピング能力はどれほどのものなのか…… 友達と対決してみませんか？

成犬カードが2枚あれば、友達との対決も可能なのだ。対決内容は、「かけっこ」、「綱引き」、「犬ボール」、「クイズ」、縄跳びの5種目。三つのゲームで勝利した方が、勝者となるのだ。タイピングの速さ、正確さ、犬の知識など、様々な能力が問われるぞ。

対決で5勝すると、特別な首輪がプレゼントされるので、何度でも挑戦してゲットしよう。



ダックス対ドーベルマンの綱引き……、ちょっと体格的に無理があるかな。



対決で5回勝つと、オリジナルの首輪をゲットできる。かわいい首輪がいいなぁ。

ゲー事典 本文でも紹介したように、成犬カードを使って犬の交配を行なうと、ある条件で特殊な毛色の子犬が生まれてくることがあるのだ。だが成犬カードを使った交配だけではなく、新規カードで普通に子犬を作った場合でも、特殊な毛色の子犬を手に入れることができるらしい。まだその条件は明かされていないが、かなりファンキーな毛色がそろっているようだぞ。

あやかのdogstation Life PART 2

前回に引き続き、今月もあやか嬢にドッグステーションをプレイしてもらったぞ。愛犬のその後の成長はどうなったのかな？





お友達再び

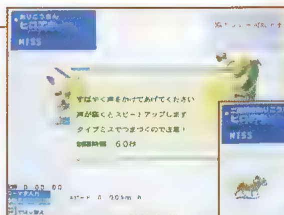
久しぶり〜元気だったかい？　ヒロアキ♪　相変わらずカワイイね〜（笑）さて、今日は何してあげようかな。暖かくなったことだし、お散歩に行こうか。ん〜いい天気……と思ったら、ヒロアキが踏み切りで立ち止まっちゃった（汗）早く来てー、こっちこっち！　何とか無事渡れたみたい。よかった。

次は何しようかな〜と思ったら、近所のヒーロー・タケシが登場！　前回は負けたけど、今回は勝つからね〜。対決内容は……かけっこね。ヨーイ……ドン！　それ！　走って！　ガンバレ〜！　やったーミス無しでゴール。やっと勝てたよ〜♪　友情の証に首輪を受け取ってくれだって。これでタケシとはお友達だね。

きれいにしようね

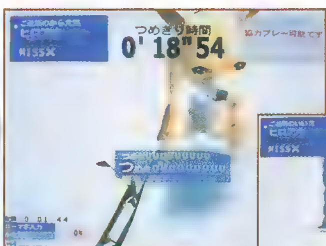
さーて次は、お手入れしてあげようかな。女の子なんだから、身だしなみには気を付けないとね。爪切りなんだけど……このタイピング難しい〜（汗）何度か間違えたけど、何とか成功。

外に出たら次の友達、駅前の風雲児・トモコが「トモコ的に遊ぼう」だって。ヒロアキは誰の挑戦でも受けるわよ！









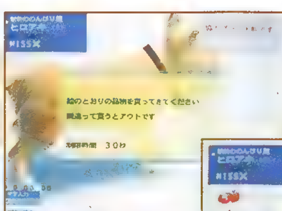
お手伝いできるかな？

トモコちゃんに余裕で勝利したら、何とお手伝いできるまでに成長しました♪　お手伝いって、どんなことができるのかな？　早速チャレンジしてみようっと。今回はお買い物のお手伝いみたい。なになに、出てくる絵を覚えて、それを買ってくればいいのね。余裕余裕、記憶力はいいんだから。トマト、ソース、カニ……一体何作るんだろう（笑）お買い物も無事成功♪　頑張ったね、ヒロアキ。





ついにヒロアキもレベル2になりました！　でも成犬まで育てられなかった……次回こそ！





ゲー事典　ドッグステーションで愛犬を育てていくと、お座りやお手などさまざまなアクションを覚えていくのだ。訓練選択画面で左端を見ると、覚えたアクションが一覧となって並んでいるぞ。各アクションには番号が付いているので、訓練選択画面でその番号のテンキーとを押すと、アクションを起こしてくれるのだ。どうやったら覚えるのかは、次号以降で。

新たなる門がついに開かれた！

MONSTER GATE II

モンスターゲートII

数々の新要素が加わっただけでなく、より楽しく、そしてより遊びやすくなった『モンスターゲートII』。メダルゲームを普段プレイしない人にもお薦めだ。

Text：MOMO&C・LAN

※本記事の内容はアルカディア編集部の調べを元に構成しています

前作をはるかに上回る大ボリューム

『モンスターゲートII（以下モンゲーII）』では、職業、カード、モンスター、ダンジョンと、ほぼすべての要素に大幅な追加がなされ、冒険はより壮大なものになった。職業ごとに性別やカラーも選べるようになったので、よりお好みのキャラクターを作成可能になっているぞ。

「より遊びやすく」という配慮が随所に見られるので、これまで『モンゲー』をプレイしなかった人も、これを機にメダルコーナーへ足を運び、積極的に挑戦してみよう。これまでになかった新しい楽しさを見出せるはずだ。初めて遊ぶ人は見習いか戦士がお薦めだ。

もちろん前作を体験済みの人も、カード資産やクリア済みのダンジョン（探検ゲーム）が引き継がれるので安心してプレイできるぞ。

モンスター大図鑑

※BET数はモンスターカード使用時に必要なメダル数です

『モンゲーII』に登場するモンスターは合計30種以上！　今回から複数回に分けて、モンスターのデータをお届けしよう。前作では魔道士、（キング）ドラゴン、エビルアイの遠距離攻撃しか特殊能力はなかったが、『モンゲーII』の新モンスターはそのほとんどが何らかの特殊な性質を持っている。しっかり覚えて的確に対処していこう。

プーニャ（緑）

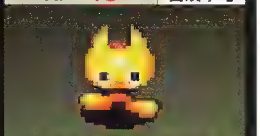
HP：9 ｜ 4BET



苦戦はしないが、倒してもレベルがほとんど上がらない（職業による）ので無駄な戦闘は避けたい。

プーニャ（黄）

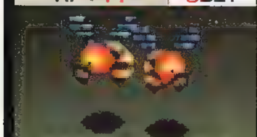
HP：10 ｜ 召喚不可



黄色いプーニャ。ほとんどのダンジョンに配置されている。序盤での戦闘相手になるだろう。

キラービー

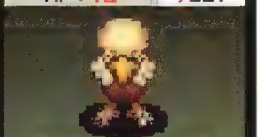
HP：11 ｜ 6BET



蜂のモンスター。まだまだ弱いが、レベルが低いうちは通路で挟まれたり、囲まれたりすると危険。

ホッピー

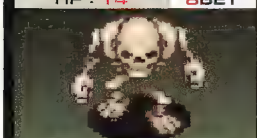
HP：12 ｜ 7BET



プレイヤーと1マス空けた位置を維持しようとするモンスター。通路に入れば近づいてくるぞ。

スケルトン

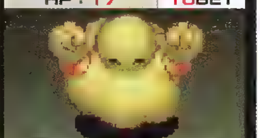
HP：14 ｜ 8BET



ガイコツの戦士。このあたりから初期レベルでいきなり戦うと厳しい。1Fに出現したときは要注意。

ケムンパ

HP：17 ｜ 10BET



煙のモンスター。浅い階で遭遇すると苦戦するかも。レベルが低い内は、ファイアを撃ち込んで倒そう。

プリースト（青）

HP：19 ｜ 14BET



自分や周囲のモンスターを回復する能力を持つ。一撃で倒せないようならファイアを使おう。

ゴブリン

HP：21 ｜ 11BET



鬼のような形相をした、RPGではお馴染みのモンスター。通常攻撃しかしないが攻撃力は高め。

ベビードラゴン

HP：23 ｜ 12BET



遠距離時にブレスを吐いてくる成長前のドラゴン。HPは低めだが、通常攻撃の威力は高いので注意。

魔道士

HP：26 ｜ 13BET



8方向の直線上にいると遠距離攻撃を仕掛けてくる。無駄なダメージを受けないようにしよう。

訂正：アルカディア5月号143ページに掲載したモンスター「ピッキー」は正しくは「ホッピー」です。

探検ゲーム 新ダンジョン大紀行

『モンゲーII』で新たに用意されたダンジョンの中から、特に個性的なものをピックアップして紹介しよう。今回も「幻」はあるのだろうか。

ぶきみな

LV4 ｜ 7F ｜ WIN100（40）

ベビードラゴン、ドラゴンなどが多く配置されている。しかし眠っているので、起こさないようにしよう。通路を塞がれていたときのために、サンダーやメテオを持ち込みたい。



毒はほかの補助呪文と重複するので、攻撃魔法がなければポイズンで衰弱させて倒そう。

でっかい

LV4 ｜ 5F ｜ WIN80（30）

1フロアが非常に広いダンジョン。部屋数が多いので効率良く回らないと苦戦するぞ。なお、難易度の表示は「★」から「レベル」に変更。前作の「てごわい」、「はげしい」クラスだ。



魔人でプレイするなら、ヒールを持ち込むか階段を見つけたらすぐに降りるのが無難か。

夢みる

LV6 ｜ 8F ｜ WIN300（100）

最下層の8Fに落ちているカードはレア度の高いものばかり。レベル6とあってそこまで行くのは大変だが、前作のRARE城よりも平均的にカードの質が高い。

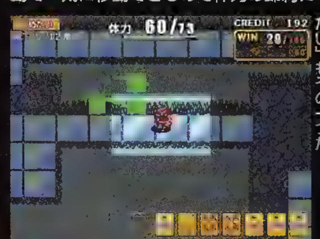


ポーションSPECIAL、（マルチ）メテオが出やすい印象。何度も通うことになりそう。

つめたい

LV5 ｜ 12F ｜ WIN160（60）

部屋は多数の氷に覆われ、通路に至ってはすべてが氷の床。魔法使いは視界の広さが生かせず不意打ちを受けてしまうが、魔人は1行動で一気に移動できるので体力の節約になる。



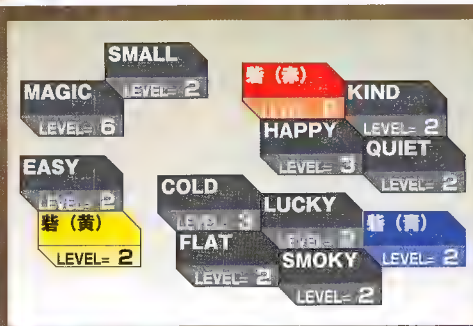
今回は職業によって難易度に差が出るダンジョンも多い。「つめたい」もその一つだ。

※WIN表示（）内の数値はWIN数中「クリアの証」が占める数値

対戦の登竜門!

新大陸「ISLANDS」を制覇せよ!

本格的な対戦が楽しめる「WORLD」に挑むには、新大陸「ISLANDS」を制覇する必要がある。各城の特徴を覚え、攻略しよう!



要注意城をチェック!

対戦ゲームには「ISLANDS」と「WORLD」の2種類のマップが用意されている。「ISLANDS」の城、砦をすべてクリアすると本格的な「WORLD」に進めるのだ。今回は「ISLANDS」の城をワンポイント攻略していこう。

[illegible]

最初に対戦マップに入ると、3カ所ある砦のいずれか(ランダムで決定)に挑戦することしかできない。砦は所有することはできないが、一度クリアしてしまえば、そこを拠点に周りの領土に攻め込むことができるのだ。

砦はカードの持ち込みが禁止なので、慎重に進まないと危ないぞ。拾ったカードを有効に活用しよう。ただしギャンブラーだけはこのルールが適用されないのだ。

[illegible]

2階しかないが、フロアがとても広くなっている。迷いやすいのでマップカードと、マルチファイヤーを数枚持っていくと安心だ。

[illegible]

初期配置されているモンスターは、すべて眠っているのだが、自然発生するモンスターは動いているので注意。モンスターの数が多いので、マルチファイヤーが有効だ。モンスターが多すぎるので、眠っているモンスターは極力無視して突き進もう。

[illegible]

ショップがあるのでカードは少なめで挑戦したくなるが、軽装備は要注意。最上階ではドラゴンまで登場するので、サンダーを持っていくようにしたい。



QUIET城のモンスターは数は多いが眠っている。眠っているモンスターは無視して進もう。



FLAT城はとにかく広い。1階から強敵が出てくるので、マルチファイヤーとマップはほしい。

城名	難易度(10段階)	階数	配当(クリア)	城の規模	モンスターレベル	モンスター種数	コメント	ワンポイント攻略
砦(赤)	2	4	30(15)	2	1	2	攻略の拠点を手に入れろ	砦はカード持ち込み禁止。落ちているカードは拾っていこう
砦(青)	2	5	30(15)	2	1	3	攻略の拠点を手に入れろ	4階のケムンパ、ゴブリンに注意
砦(黄)	2	6	30(15)	1	1	2	攻略の拠点を手に入れろ	6階にはゴブリンからキラービー群まで登場
EASY城	2	6	40(20)	2	1	1	簡単だね	回復数枚、MF1枚持っていくと安心
FLAT城	2	2	50(30)	2	1	3	2階建ての広い城だ	部屋数が多いので、マップとMFがほしい
QUIET城	2	6	50(20)	2	1	4	モンスターが眠っている	モンスターが多いので、MF数枚持っていこう
KIND城	2	7	60(30)	3	1	3	ふつうの城だね	ポーション数枚、MF2枚程度持っていこう
SMALL城	2	5	40(20)	1	1	2	小さい城だぞ	モンスターが多いので、MFが有効
SMOKY城	2	5	60(20)	2	1	1	ケムンパばっかりだ	MF2、3枚とブライトを持っていこう
LUCKY城	2	7	90(40)	3	2	3	カジノがあるぞ	ドラゴンが登場するので、サンダーを持っていこう
HAPPY城	3	7	80(30)	3	2	2	ショップがあるぞ	ドラゴン、ターミネーターが登場。サンダーを持っていこう
COLD城	3	5	70(30)	2	2	2	部屋の中がすべるぞ	わりとカードが落ちているので、こまめに回収したい
MAGIC城	6	5	100(40)	3	2	3	クリアできれば一人前の勇者だ	ポーション、MF、MTをしっかり持っていこう

※MF=マルチファイヤー、MT=マルチサンダー

モンスターゲートIIのSHOP&CASINOがリニューアル!

CASINO



7がそろうと30回、BARなら10回のフリーゲームに突入。フリーゲームとはメダルを消費せずに、ルーレットが回るのだ。しかもオッズが倍になるので、ガッポリ稼げるのだ。モンスターチャンススロットにもフリーゲームがあり、卵がそろうとモンスターカードが手に入る。さらに卵が育つので、次の当たりでより強いモンスターカードが手に入るようになるぞ。

カジノは大リニューアルされ、スロットが5種類に増えたのだ。用意されているのはアイテムスロット(攻撃系、回復系)、ボーナススロット、モンスタースロット、モンスターチャンススロットの5台。一番の目玉は、ボーナススロットだ。7とBARがリールの目にあり、7がそろうと30回、BARがそろうと10回のフリーゲームに突入するぞ。この間はオッズが倍になり、カードがスペシャルに変化するのだ。フリーゲームに入ればカードもメダルも稼げるが、そうそう当たるものではないぞ。ハマリすぎて大損しないように、冷静になろう。

SHOP

『モンゲーII』のショップは、見た目もカードの価格もリニューアル。デフレの影響か、カードの値段が全体的に安くなり、お求めやすい価格になった。ショップでは役立つカードを集めることができるので、こまめに通ってみよう。しかし売値も下がってしまったので、余ったカードをまとめて売り払いクレジットを稼ぐ方法は、あまり効果的ではない。



[illegible]大に変わったぞ。店構えもちょっぴり豪華になった感じがするぞ。

プライズワンダーランド

5月はなぜか、キーホルダーが多い気がします。
一括制作するとトクなのかっつう詮索はヤメレ！

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：[illegible]隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル[illegible]**：[illegible]ので本体も狙える。簡単め。

1 サイボーグ009 マフラー[illegible]ストラップ





アニメで人気再燃、「サイボーグ009」ストラップだ。人気の高い、ジョー、ジェット、フランソワーズ、アルベルトの4人。長～いマフラーがインパクト大！

2 仮面ライダー フィギュアマスコット2

新旧の仮面ライダーが混在した幅広いセレクションのキーホールダー。敵なのになぜかイカデビルが入っているのがポイント高い。キミは全部のライダーを知ってる？

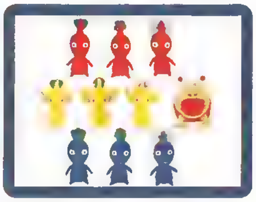




3 ピクミン ぬいぐるみ



「増える～運ぶ～戦う～♪」でおなじみの人気キャラクター、ピクミンがぬいぐるみになった。各色、葉・つぼみ・花ピクミンの3種類。増やして飾ってみて。



4 [illegible]仕事人 プロジェクターライト

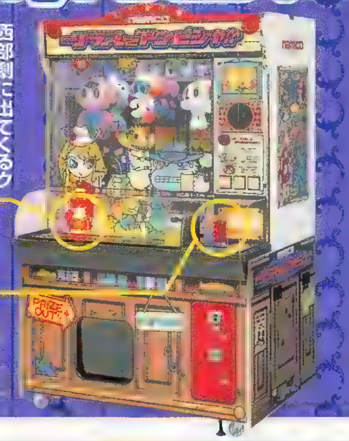
「仕事人」のメンバーから、主水・秀・勇次をあしらったプロジェクターライト。スイッチを入れると、それぞれの顔が投影されるのだ。暗い部屋で楽しもう。





ピタリと止めて景品GET
グラスでドンピシャ!!

西部劇に出てくるクールなバーのように、グラスをすべらせるニュー景品機なのだ。



販売：ナムコ
稼働中

プレイ背景

ここは、西部のとあるバーと思いな。みんなが夢中のかわいいあの娘に、お酒をごちそうしたいっていうナイスガイ（客）のために、俺（プレイヤー）は今日もグラスをすべらせる。あの娘の前にピタリと止めてやりゃ～、お礼に景品いただきってワケなのさ。ドゥ～ユ～アンダスタン？

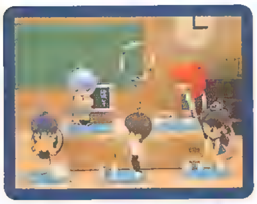


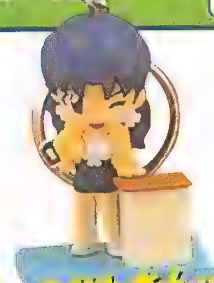
欲しい景品を選ぶと、女の子の前にあるランプが点灯する（[illegible]によって、点灯する幅が変化）。光っている範囲内にグラスを止め[illegible]





8 新世紀エヴァンゲリオン キーチェーンフィギュア エピソード26





テレビ版第26話の、あの学園ドラマ風のシーンを再現したアイテムの登場だ。集めて並べれば、ジオラマのように楽しめるっちゅうわけなのだ、これが。

ああ、ミサトさん……

5 ポストペット ファンファクトリーぬいぐるみ1





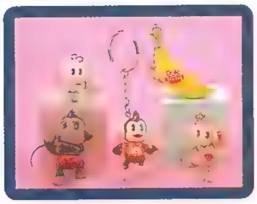
結構カワイイですよねっ☆

タイトーが専用筐体で展開している「PostPet FUN FACTORY」のオリジナルアイテムが登場。ブランド名をイメージした、工作作業中のペットたちなのだ。

9 スーパーモンキーボール キーチェーンフィギュア



「おはスタ」もチェックしなさい！



各コンシューマにも移植されて大人気の、カプセルに入ったサル、AIAIたちがキーチェーンフィギュアになった。お約束のDoleバナナも、しっかりあるのだ。

6 どこでもいっしょ ラーメンタイマー



トロといっしょに、クハァ～



カップラーメンを作る時、スイッチを押して約3分経つと、トロがチャルメラのメロディーで教えてくれるのだ。こりゃ、便利。フタの重しにもなるぞ。

10 ドラネコシアター ぬいぐるみ

ファミ通で連載されていた「ドラネコシアター」が、なんとぬいぐるみに。ドラネコ、ニャンコ先生、ボビーが、イラストの雰囲気そのままに再現されている。





ドラネコ＆ニャンコ先生には、ねずみBros.が付いてくるのだ

7 ガンダムシリーズ リファインモビルスーツ キーホルダー



ん～、こだわりのカラーリング

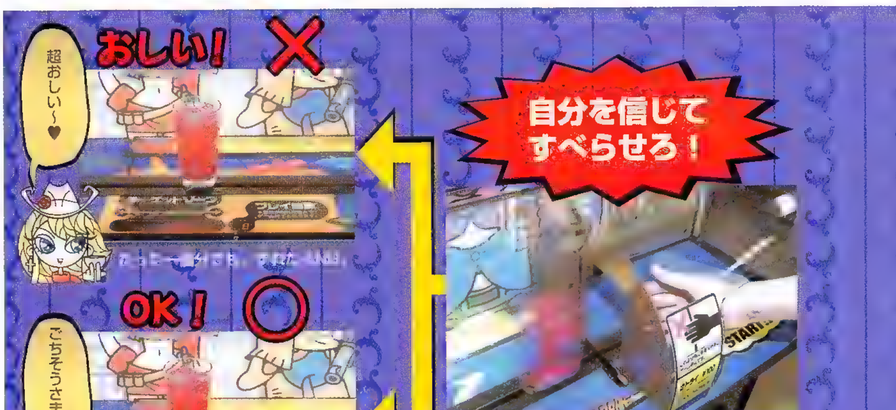


B3グフ、ドムトローペンなど、1年戦争の機体をリファインした、通なMSたちのディフォルメキーホルダーだ。右下のザクII二体が、誰の専用機か分かる？

プライズコンプリートプレゼント

今月もたくさんいただきました。メーカーの皆さま、いつもありがとうございます。欲しい人は、200ページのプレゼントコーナーに応募してねん。

- ① サイボーグ009マフラー型ストラップ
- ⑥ どこでもいっしょラーメンタイマー
- ⑦ ガンダムリファインモビルスーツ キーホルダー
- ⑧ 新世紀エヴァンゲリオン KFCエピソード26
- ⑨ スーパーモンキーボールKFC
- ⑩ ドラネコシアターぬいぐるみ



ランプの位置を狙ってGO！ ランプの上に、ドンピシャリと止めれば景品が貰えるぞ。開発の方は簡単と言っていたけど、けっこう難しいと思うのですが……。ちなみに担当は、ゆうに30回はミスったぞ。

本日付けで諸君らを第13独立メダル部隊に任命する！



GUNDAM MEDAL SHOOTING ～V作戦発動！～

ガンダムメダルシューティング

ガンダムメダルシューティング ～V作戦発動！～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：メダルシューティング
■操作方法：－
■発　売　日：2002年3月18日
■使用基板：－

『機動戦士ガンダム』の世界をモチーフにしたメダルシューティングゲームが登場した。ガンダムを連想させる発射砲にメダルを投入して、モニターのジオン軍を撃墜していこう！　Text：サ・クテル少尉

HOW TO PLAY 「アムロ……準備は良くて?」

「モニターを注視せよ！」

1 勲章ゲージ
地球連邦軍の勲章獲得数を表すゲージ。これが五つ集まると、ジャックポットゲームに突入する。前にプレイしていた戦士が集めた勲章も持ち越されている。

2 ジャックポットカウンター
ジャックポットゲームでゲットできる最大枚数が表示される。こちらもキャリーオーバーありだ。メダルを大量獲得するチャンス!!

3 ボスカウンター
ザコキャラを倒すと出現するボスチップを集めると減少していき、0になるとボスステージに突入する。ボス機体との戦闘により、プレイヤーのニュータイプ能力は開花される。ニュータイプが新たな人類の可能性になるか、メダルを獲得する道具として終わるのかは君のボスステージでの活躍で決まるのである！



4 ターゲット
モニター上を動き回る敵機。メダルをヒットさせられるのはモニター最下段にいるときだけだ。最下段より上にいる敵機には射線が合っていてもヒットさせられない。また、最下段にいるからといってあせって狙わないこと！　敵機は左右に移動したり上部に逃げることがあるぞ！

「何か武器はないのか!?」

筐体中央にあるメダル発射砲のスロットにメダルをセットしよう。メダルをセットした状態でトリガーを引けばメダルが発射される。実際にメダルを撃ち出すのでムダ弾には気を付けよう。



このように、メダルに手を添えて[illegible]のがポイント！　敵をよーく狙ってトリガーを引くのだ。[illegible]

発射砲を左右に動かすことでメダルの発射方向を変えられる。発射砲からモニターまでは緩い下り坂（以下レーン）になっており、そこをメダルが転がっていく。レーンにはガイドラインが引いてあり、これに発射砲の先端を合わせれば、斜線上のモニターにいる敵に命中しやすい。

新兵である君は、この方法で敵に狙いを定め、トリガーを引きメダルを撃ち出そう！　トリガーを引くスピードはメダルのスピードに影響するので注意しよう。

ただ、ボス戦では早撃ちが要求される過酷な局面があり、照準を合わせる暇が無い。狙った位置に感覚で発射砲を動かせる、ニュータイプ能力を身に付けろ。さもなければ拾う骨も燃え尽きるぞ!!。

「ガンキャノン、ガンタンク、スタンバっておけ！」

敵機を倒したときに出現するチップの効果を紹介しよう。ジムやガンキャノンなどガンダムを支援するMSも多彩に用意されているぞ。

連邦軍エンブレム



アイテムコンテナから出る勲章。五つ集めるとジャックポット！

Gエンブレム



支援キャラクターが出現、画面上の敵を掃討してくれるぞ。

ボスチップ



画面の右上にいるボスカウンターが減る紫色のチップ。規定枚数集めるとボス戦が始まるぞ。

メダルチップ



表示された数字分のメダルが払い出される[illegible]のチップ。

ジャックポットチップ



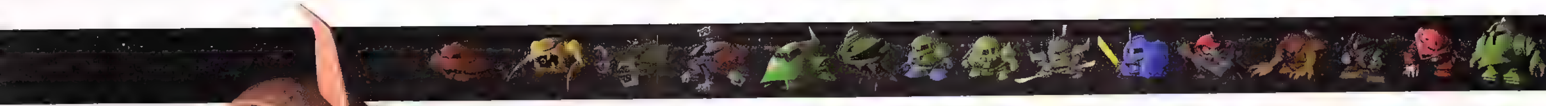
ジャックポットの最大払い出し枚数に加算される青色のチップ。



ノーマルステージでコンテナを持った敵がいたらアイテムゲット&援軍呼び出しのチャンス。必ず墜とそう！　コアファイターやホワイトベースなどのステージごとに違う支援キャラは画面上の敵をある程度撃破してくれる頼もしい味方なのだ。



補田糊太郎奮闘記
プレイ中に叫ぶといい台詞……●自分はここで砲台になります！（ハヤト）　●（リキんで遊んでいる人に）肩に力が入り過ぎのようだ、大丈夫。（ブライト）　●（プレイしないで椅子に座る坊やに）手の方がお留守のようね。（マチルダ）●（PTAの補導員に説教をくらっているとき）一方的過ぎます！　僕の話も聞いてください！　いるんでしょう!?　セイラさん！





メダル「始めてみよう」物語

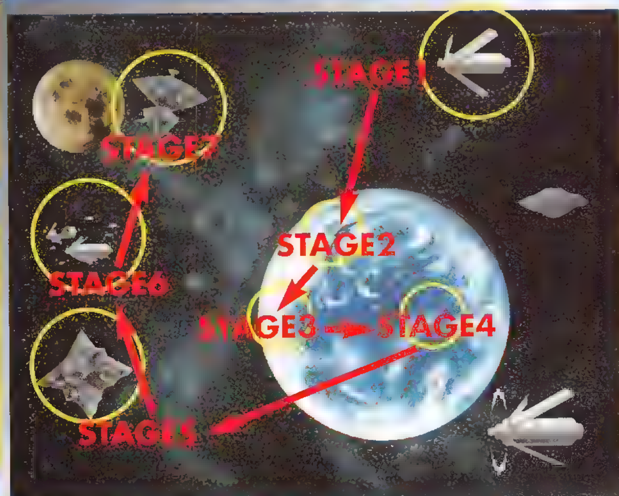
「いかに生き延びるかが課題だ！」

この『GUNDAM MEDAL SHOOTING』の魅力の一つは、原作の雰囲気を楽しみつつゲーム性の高い各ステージを堪能する点にある。

メダルを増やすことにあまり躍起にならずガンダムワールドを楽しんでいただきたい。もちろん、パイロット（プレイヤー）の命中率が上がれば、メダルの払い出し回数もアップする。ノーマルステージの隠れキャラ撃墜（シャアザクやブラウ・ブロなど）やジャックポットでメダルを大量に増やすチャンスもしっかり存在する。

さて、エンディングへたどり着くには一年戦争をモデルにした過酷な全7ステージを生き抜かねばならない。以下に進行ルートを示し、アドバイスを入電しておいた。

ニュータイプ部隊の最終目標はア・バオア・クーを陥落させること。健闘を祈る！



STAGE1　サイド7



サイド7に降下するMSザクを少年兵の気分で殲滅した後、ルナツー入港を阻むシャア専用ザクと交戦する。

STAGE2　ベルファスト



ガルマ・ザビの機動大隊と接触、ドップやマゼラアタックなどの新兵器もRX-78の前には無力に等しかった。

STAGE3　森林地帯



ドダイYS（当たり判定あり）によって機動力がアップしたグフと局地戦仕様のドムが戦場に投入される。

STAGE4　ジャブロー



ジャブロー防衛戦の任務にあたり、アッガイ、ゾック、ゴッグ、ズゴックの水陸両用モビルスーツとの水中戦を展開。

STAGE5　ソロモン



歴史に名高いソロモン攻略戦を完全再現。ボスはもちろんあの人が登場。こっちこそ「やらせはせん」っつーの!!

STAGE6　テキサスコロニー〜宇宙



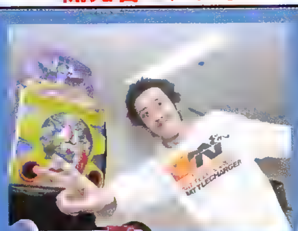
テキサスコロニーでの攻防はギャンのハイド・ボンブを処理していくステージ。クベさんの壷演出もあるぞ。

STAGE7　ア・バオア・クー



星一号作戦の最終目標ア・バオア・クー攻略戦。最後に控えるボスはシャア・アズナブルが駆るジオン最強のMSだ。

開発者コメント



『今回の企画は時間が無いながら、私的には満足できる作品に仕上がったと思います。プレイヤーの皆さん、ニュータイプになれるようにガンバッテ下さい!! また、『GUNDAM MEDAL SHOOTING』に携わっていただいた方々すべてに感謝します！（特にYさんありがとうございます!!）』

株式会社バンプレスト
アミューズメント事業部　馬場氏

JACK POT　「当たれー！」

アイテムの連邦軍勲章を五つ集めるとジャックポットゲームに挑戦できる。回転するスロットを、メダルを一発だけ撃って止めよう。そろった絵柄によってジャックポットカウンターの払い戻し枚数が変わるのだ。白い悪魔の絵柄をそろえれば、なんとジャックポットカウンターの数字が全額払い戻される！　このミッションの成否が今後の戦局を左右することは間違いない！



BOSS　「僕はあの人に勝ちたい」

ボスステージでは、ボスの耐久ゲージと自機・ガンダムの耐久ゲージが表示される。ボスの攻撃でガンダムの耐久ゲージが尽きるか、制限時間内に撃破できない場合は作戦失敗となる（次の面には進める）。ボスを撃破できれば大量のメダルが払い出されるぞ！　このステージに本作の攻略性が集約されている。ボスによって、メダルの連射力や命中精度などが問われる。



〇の独断と偏見のゲームレビュー

ヤバイ！　このゲームヤバ過ぎる！　ブラウン管越しに一年戦争を体験した世代には超オススメ！　メダルゲームでココまで一年戦争を再現した馬場氏に脱帽！　没入度★×∞（ガンダム好きなら一度はやれ！）　一攫千金度★★★☆☆　低資金度★★★☆☆（腕によってあからさまに変動）　初心者オススメ度★★★★☆（ガンダムファンならOK）

KOFッ子KINGDOM特別編

K.O.F. EX のオリジナルキャラクター、葉花萌ちゃんのイラストコンテストにたくさんのご応募ありがとうございました。どの作品にも萌ちゃんへの、そしてK.O.F.への愛がいっぱいでしたよ。さあ、それでは早速、結果発表です！

マーベラスエンターテイメント

MMV&ARCADIA 合同企画！ 葉花萌イラストコンテスト 入賞作品発表!!

葉花萌賞

副賞「萌コスプレ コスメセット」



埼玉県 藤まみるさん

王国騎兵執政官見習い 福田雄太郎

萌賞は「どれだけ葉花萌を愛くるしく描けているか」を選考基準としました。藤まみるさんの描いた、全体に大胆なデフォルメを効かせた、目がぱっちりと大きな萌ちゃんからは、審査員一同無類のかわいらしさを感じました。さらにちんまりとしたぬいぐるみサイズの頭身と、ポーズに漲る全開の元気もこの絵の魅力。右手にミスがあるのが残念ですが(笑)、それをかる～く打ち消すだけのキュートさがこの作品には詰まっています。まさに萌賞に相応しい作品といえるでしょう。おめでとうございます!!

アルカディア賞

副賞「月刊アルカディア最新号半年分」



東京都 綾瀬しのむさん

本誌編集長 [illegible]

このたびは「葉花萌イラストコンテスト」に多数の応募をいただき、改めてお礼申し上げます。失礼ながらこれほどまでに応募が殺到するとは思っておりませんでした。さて、そうした多数の応募の中から栄えあるアルカディア賞に輝いたのは、東京都にお住まいの綾瀬しのむさんのCGイラストです。動きのある絵や元気満点の作品が多い中、何かの商品パッケージに即使えそうなその出来栄えは異彩を放っており、アルカディア賞に選ばせていただきました。あとは微妙な口元かな。おめでとうございます！

マーベラスエンターテイメント賞

副賞「K.O.F.仕様クリアブラックゲームボーイアドバンス&「K.O.F. EX」ソフト」



大阪府 マティカさん

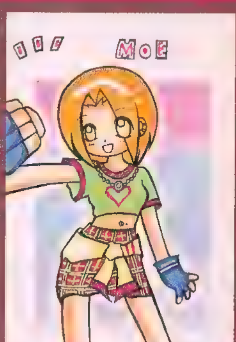
マーベラスエンターテイメント

たくさんの「萌」を描いていただきまして、ありがとうございます。コンテストの選考は初めてなので、皆さんの魅力的なイラストを前にしてうれしいのと同時に、選考には苦悩致しました。

マーベラス賞は「萌らしい」元気な部分が一番出ているイラストと考えて、最後の最後まで悩みましたが、マティカさんのイラストが一番元気でしたので、決定させていただきました。遊んでいる姿が印象的で、すごく気に入っています！

佳作

皆さんからの投稿が盛り上がりまくりで、あまりにも優秀な作品が多かったので、佳作賞を緊急増設しました！ 副賞はK.O.F. EX缶バッジ＋アルカディアオリジナルQUOカードです！



大阪府 ムンク[illegible]山さん

☆AF[illegible]oでもお馴染み、ムンク[illegible] [illegible]



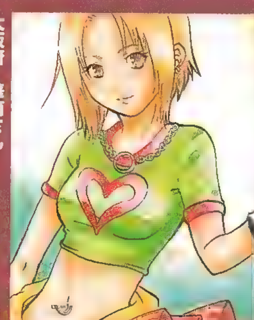
大阪府 Rikotoさん

☆アテナのカチューシャがチョベリグに似合う萌。アレンジの工夫が上手ですね。



千葉県 らなんきゅらすさん

☆桜と、桜の木から見下ろす萌。彼女の特徴をよく捉えているイラスト[illegible]



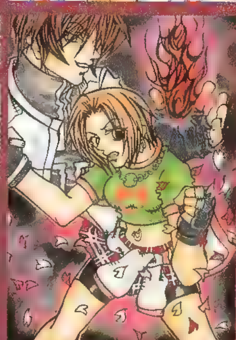
大阪府 [illegible]南さん

☆萌のバストアップショット。透明感のある彼女がイラスト内にうまくまとまっていますね。



長野県 RED EYE'S君

☆自分の力に戸惑っているような[illegible]晴らしいです。ふにっとした[illegible]



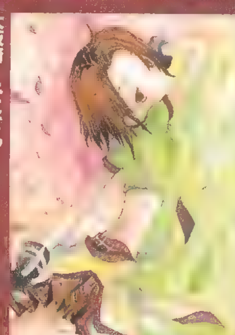
栃木県 [illegible]京佳さん

☆京とのカップリングイラスト[illegible]感じさせてくれます。エンディングが見たくなりますね。



東京都 y2さん

☆K.O.F.新女性チャンプ誕生!? バトルに勝利[illegible]エーション。カッコイイ萌が表現できています！



大阪府 ネミさん

☆独特なタッチでインパクトは抜群でした。[illegible]

はみだし王子さま

春だ 餓狼チーム祭り



（東京都　unimaru君）
☆友情と女を秤にかけりゃ？　5人チーム制にでもしないと解決しない問題か

[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



（京都府　おろし君）
☆ED後のワンショットな感じ？　何も言わずにアイラビューってか。



（富山県　HID-HAB君）
☆強烈な「キャラ立ち」と確かな実力！　彼こそムエタイヒーロー！



（埼玉県　四月一日遥さん）
☆……ヨンソンがKOFにいれば、絶対入れてたなこの人（笑）。

KOFッ子 ドレッサーパレス

K.O.F.キャラをネオジオゲームキャラの衣装と着せ替えるという……。アレンジ道場の公認パッタもんであります



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆ほら、ワーヒーの博士をコスプレしたということで（強引MAX）。



（[illegible]県　REDEYE'S君）
☆しずレオ……[illegible]沙レオは[illegible]ですね。と[illegible]つつ。



（[illegible]県　五木[illegible]さん）
☆ケイヘル（仮）。アンニュイな[illegible]しょと？

K.O.F.2000 ついにDCで登場!!

アクティブストライカーシステムの導入、ヴァネッサ・セス55人の新キャラが参入、シリーズを盛り上げた『K.O.F.2000』がドリームキャスト版として登場！　発売は8月の予定。DC版はアナザーストライカー独自の背景が用意されているそうだ。

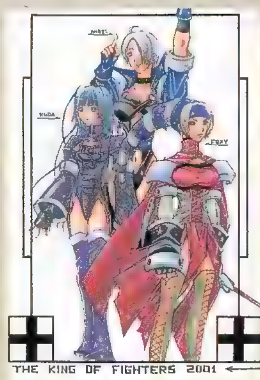
ネオジオROM以外へのコンシューマー移植が熱望されていたタイトルだけに、これはKOFッ子にうれしいニュースだね！



アナザーストライカーの意外なキャラが話題になった『2000』。8月までの辛抱だ！（※画面はアーケード版のものです）



（東京都　ルキア君）
☆各人の個性が、うまく増幅されていると思いますっ。特にラモっつぁん。



（鹿児島県　氷砂夜桜晃さん）
☆ネスツガールズ・Ver.メタリック　各種パーツがステキ、フィギュア化希望。

コフ王の宮廷画廊

K.O.F.イラストの貯蔵枚数は世界一。ギネスに申請しようかと思う今日このごろです。



（三重県　猿天化G君）
☆本当の仲間、まず一人目ゲット。明日が見えね～。



（北海道　もりそば君）
☆2002へ向けて、K'はさらに尖っていくのだろうか？



（静岡県　ソウタさん）
☆これからの二人、未来予想図は無限に描けるのです。



（東京都　あかざさん）
☆グッズにできそうな京。当王国ではチビキャラも募集中！



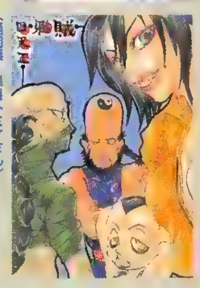
（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆褒めて伸ばそう弟子の足技（違）。良き師には良き門下生が集まるものです。



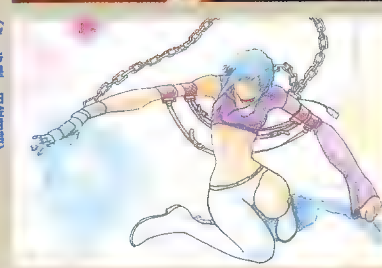
（群馬県　ヨウタ君）
☆新世紀ヒーローの条件、それはヘヴィでタフで、少しのダークがあること！



（岡山県　霧里里羽さん）
☆ダイアナにある慈母の心。ほら、カタチになって見えるでしょう。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆イオリスさーん、『2002』は飛賊ティームでいきまっしょい！



（クーラ星　白金月君）
☆『2002』の新キャラ!?　K'ならぬクーラダッシュなのだーっ！

はみだし王子さま [illegible]

コスプレ プレイスタイル Vol.25 PLAY STYLE

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

Feel so good style



コスプレネーム くろべぇさん【双葉ほたる】

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。
今回は久々に投稿していただいたくろべぇさん。キャラクターは懐かしの名格闘ゲーム『餓狼MU』の双葉ほたるです。
卒業旅行を兼ねて行ったイベントでの写真とのとこです。かわいらしい感じがとってもにいいですね。

ご挨拶！

皆さまHELL YEAH(挨拶)！ コスパの中里でございます。

もはや季節は、『頭文字D』ばりの猛烈なスピードで夏に向かっておりますが、急な温度変化で風邪などひいてしまわないように、薄着でのコスプレの際は薄手の上着などを持っていくのもいいですよ〜。

最近、軍曹系の衣装の方も目立つようになりましたが、銃(エアガンやモデルガン)の持ち込めるイベントでもその取扱には十分に注意して下さい。弾倉に装填された状態や、すぐに作動する状態で持ち歩かないのはもちろん、たとえ作動しなくてもむやみに人に向けたり、振り回したりしないように注意して下さい。

コスプレを楽しんでいるときは、とかくハイテンションになりがちです。ちょっと落ち着いて「いいこと」と「悪いこと」の区別をして、楽しいイベントライフを送って下さいね〜。

投稿コスプレ写真

毎回皆さまからの、多くの投稿に支えられておりますこのコーナー。今回もハイレベルな投稿が目白押しです。

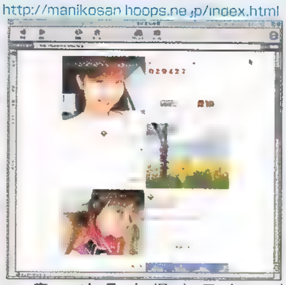
今回投稿頂いた「春瀬あずきさん」は新潟の情報誌「Weekl」で、カラー4Pに渡って取り上げられたり、コミュニティFMでアシスタントパーソナリティを務める活動をしていたりするそうです。コスプレがきっかけでそういった活動ができるなんて、とても楽しそうでいいですよね。

次に、中段の真ん中、『DOA2』の霞を投稿して下さった「マリさん」のホームページも紹介しちゃいます。

コスプレ写真はもちろん、日記やコスプレ以外の写真、イベント出席スケジュールども載っているかわいいホームページです。ネットの普及で誰でも簡単にホームページが公開できるようになりました。自分の自慢の写真を、世界中の人に披露できるいいチャンスですよね。

皆さまもぜひ一度お試しあれ！

http://manikosan.hoops.ne.jp/index.html





◆GGX メイ【春瀬あずきさん】
オレンジ色が鮮やかですね！ いい感じです。



◆ジョジョの奇妙な冒険 マライア【甲斐姿子さん】
根強い人気のジョジョ第三部のキャラクターです。カッコイイ！



◆DOA・ハードコア 霞（8色目）【マリさん】
珍しい8Pカラーの霞です。丁寧な衣装で好感がもてますね。



◆真・三国無双II 大橋【小沢ほたるさん】
綺麗な衣装が素晴らしいです。写真が切れちゃってるのが残念



◆侍魂新章・剣客異聞録 幽聖【里見銀月さん】
カッコイイ写真が多く、どれを掲載するか迷いました。



◆ゼノギアス ケルビナ【天音雨宗さん】
なんと3回も作りなおしているそうです。その甲斐あって◎！



◆ワリオランド ワリオ【眞志さん】
あははは、こういうセンス中里は大好きです。いい感じ！



◆CCさくら 木之本さくら【木下いつきさん】
淡い色合いがかわいらしいさくらです。



◆GGX ブリジット・イノ【AYUさん・かるかる狐火さん】
どちらの衣装もよくできていますね。雰囲気もバッチリです。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●**投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●**コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●**団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●**コスプレDJ**
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●**コスプレカメラマンさんの写真投稿**
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名 ・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ／レンズなどなど) ・撮影環境
・露出／絞り ・使用フィルム
などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！ 絶対ですよ！

●**その他コスプレに関することならなんでも！**
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係
住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆さまからのお手紙、お待ちしています〜。
ホームページも募集中です〜。

コス事典
映画「ブラックホークダウン」を見ました！ いやぁすごい〜、早速米陸軍特殊部隊「デルタフォース」のコスプレがしたくなってしまいました（^ ^)。
装備や銃で売っている物でなんとかなりそうなのですが、とても高価（泣）……ボディアーマーとか作っちゃおうかな〜。

アーマー系衣装講座【塗装】

アーマー系衣装講座も何やらプラモ講座っぽくなりつつありますが、元気よくいってみたいと思います。

今回は塗装（主にエアブラシ関連）に必要な道具の紹介です。前回説明したように、アーマーをよりリアルに重厚に見せるためには「塗装」が必要です。ただし、筆での塗装は非常に難しくどうしてもムラになってしまったり、綺麗にぼかせなかったりと大変です。

そこで、缶スプレー塗料やエアブラシを使っての塗装となるのです。缶スプレーを使ったことがある方はお分かりだと思うのですが、広い面積を単色で均一に塗るには缶スプレーは重宝します。ところが、陰の部分にうっすら塗ったり、細かい模様を塗装したりといった使用には、どうしても限界があります。また、色数も限られてくるので、好みの色がどうしても無かったりもするはずです。そこで、エアブラシの登場となります。


これがエアブラシです（＾＾）

エアブラシはコンプレッサーで加圧された空気を使って、塗料を噴霧して塗装する道具なのですが……まぁ昨今のガンプラブームなどで目にすることも多いですよね。

これさえあれば、細かい塗装もお手の物でできてしまいます。

とは言っても、電化製品のように買ってきて、ホイっと使える代物ではなく、いろいろと知っておかなければならない知識があるのです。

まず本格的な塗装の先駆けとして、エアブラシ周りの道具を今回はご紹介したいと思います。

最初に、圧縮空気を作り出してくれる「コンプレッサー」。これは模型店に行けばさまざまな物がさまざま価格で売られています。使用目的に合わせてチョイスするのが一番いいと思いますので、ここでは細かい紹介を割愛します。市場価格はだいたい1万円強～といったところです。担当のお薦めはタミヤ模型のレボというタイプの製品です。音も静かで価格も手ごろですから、いい感じだと思います。

そして、塗料と圧縮空気を混合して吹き付ける、俗称「ガン」とも言われるエアブラシそのものですが、これもさまざまな種類があります。

最初の写真はタミヤの「スプレーワークス」というシリーズです。標準的な模型用のエアブラシです。そして左が車などを塗装するときの大きなエアブラシ、両者の違いは、小さい方は塗り幅も細く、塗料の粒子も細かく塗れます。多きい方は広く大きな面積を塗るのに適しています。

コスプレの衣装のような「大きな」物の場合、後者の方が適していると思います。


工業塗装では一般的な大きなカン

ただし、大きいエアブラシはそれだけ出力の大きなコンプレッサーが必要になるので、模型用の小さなコンプレッサーだと作動しない物もあるかもしれません。どちらも価格は同じくらいですので、用途に合わせて購入するのがお薦めです。

大きい方のエアブラシは日曜大工コーナーやDIY店の工具売り場に売っています。

さて、こんなに大げさな物で塗料を吹こうというのに、普通の部屋でやっちゃったら大変です。子供のころのプラモデル気分で、窓を開けて新聞紙を敷いて……何てやっても、エアブラシの非常に細かい塗料の霧は、部屋中に充満してしまいます。

そこで、塗装前に絶対に用意したいのが「塗装ブース」です。これは、強力な換気扇と、排気ダクトの組み合わせで出来ていて、余った塗料を外へ吸い出してくれる効果があります。最近では、模型専門メーカーから既製品で販売されていますので、模型専門誌などでチェックしてご自分の県境にあったサイズの物をチョイスするのがお薦めです。

ちなみに写真のように、ビニールシートで部屋を守り、換気扇を据え付けた「自作ブース」でも十分です。


窓に自分で備え付けた換気扇（塗装ブース）

さらに塗料の中には強い毒性を含むものも多く存在します。DIY店などの工具売り場で購入可能な防毒マスクを着用して作業して下さい。写真の「X」のような「防塵」マスクでは塗料の霧や揮発した溶剤は止められないのでご注意下さい。防毒マスクには簡易マスク（写真左上）もありますので、面倒くさがらずに必ず着用して下さい。もちろん塗装中は火気厳禁です！

強粘性の溶剤を噴霧しているのですからタバコを吸うなんて自殺行為は絶対にしないで下さいね。




防毒マスクは重要です！

さてさて、次回は本格的に塗っていきます。塗料の使用方法やガン別の使い道などを解説したいと思っております。

このコーナーでは皆さまのコスプレ作りに関する質問も募集しております。なんだか今回はコスプレ？　って感じになってしまっていますがコスパさんの造形スタッフやフリーの原型士といったプロからのアドバイスがもらえちゃいますので、ドンドンご質問下さい。

それでは次回もお楽しみに！

飛び出せ！ ゲル・ドルバ

「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX」マニア苗床

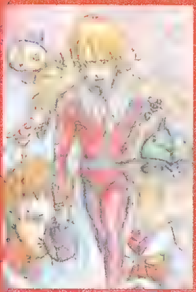
第六話「おっかねえ！ ビグ・ザムいたっちゃ。そこの角」

※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの標的となった空域の名前である。

前号で「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX」攻略は陥落したが、「飛びゲル」はまだやらせはせん、やらせはせんぞぉ！ やっと近所のゲーセンに「DX」が入荷したという民間人もいるしな。うん？ その「DX」は変だぞ？ 何か上から落ちてきてる……。
「悲しいけど、コレって「筐体（カネコ）」なのよね……」

赤い彗星特集

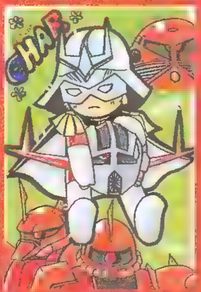
宇宙で一番、大佐のイラストが届くゲル・ドルバ。その特性を活かし、大佐づくしのゾーンを形成してみた。



（東京都 「H?」改めカフカ上等兵）
☆栄光……それは血と偽りの深紅に彩られている。その手でつかむまで、立ち止まるな。



（大阪府 ムンク園山上等兵）
☆いかなる人物も園山流に染め上げる。この作品は作戦終了後も大事にしていただきたい。



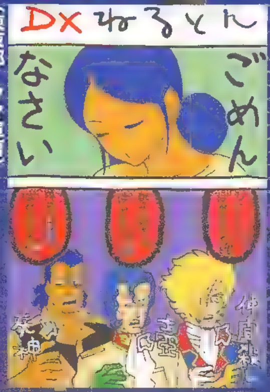
☆赤い彗星祭りの先鋒はデフォルメ。こうしてみると、実に多くの機体を乗り換えてますな。



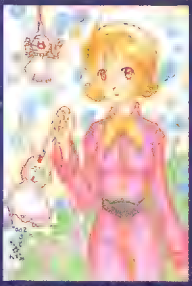
（東京都 ゲコゲさとる二等兵）
☆勢い的に、沈黙したザクレロを喰いちぎりそうなガンダム初号機。拡散ビームを取り込むのか……。

中立コロニー イラストサイド6

「DX」に登場する兵器や、パイロットたちの青春群像を描き出すコーナーだ。



（東京都 タマ軍曹）



（静岡県 けいと☆ねずみ二等兵）
☆季節が存在しない宇宙。それだけでコロニー育ちは地球人に嫉妬するものさ。



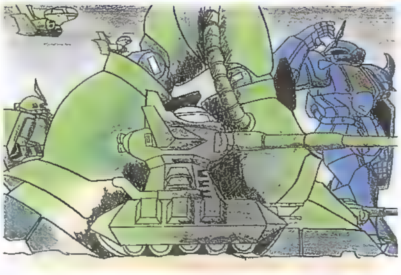
（京都府 岐堂しずか二等兵）
☆残念ながら、郵便局の消印ハンマーをくらってしまっていた。ミデア並に安全な輸送方法「封書」をお薦めしたい。



（東京都 Real-Tercel二等兵）
☆その日のガンダム占いで抱くものを決めたか。全くもって粋な男よ。

僕たち大艦巨砲主義

ここは180mmキャノンやマゼラトップ砲など、砲撃関係で妄想するロビーである。



（東京都 超鋼戦士伍長）
☆マゼラアタックを撃墜して作戦終了したい。そんな夢物語？



（兵庫県 にゃんこバン二等兵）
☆呼びかけの甲斐あって、ハモン姉さんのイラストが到着！ ほかの女性もどんどん描いて送るがいいさ！



（群馬県 NAGA曹長）
☆ついに曹長に昇格したNAGAを讃え、このページの背景の星（小）にNAGAの名を刻むものとする。領地は死守せよ。

杉本朗一等兵に援軍が現れました！



←http://metto-honpo.hoops.ne.jp/

（群馬県 ヨウタ二等兵）
☆「No.23で杉本一等兵殿が描いたグフに惚れて参戦しました！」エースパイロットを夢見る心意気やよし。

投稿兵戦力分布図



ジオン軍が優勢です！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」係

ズムシティ裁判所

弁護士ゼロ、死刑執行人だらけの一方通行法廷がここであるが、今回は雲行きが怪しい。

アルカディア4月号のズムシティ裁判所で、見事に死刑判決をくらった私ですが……。
総帥！ 私の飛びゲル専用ペンネームは「エンジェらぶF Mk-Ⅱ」ではなく、「エンジェらぶF Mk-Ⅴ」です!!
ペンネームを間違われた挙句、死刑では割に合いません。腹いせに、背中から有線式準サイコミュ兵器を発射してもいいですか？
（栃木県 エンジェらぶF Mk-Ⅴ一等兵）

総帥 ……と、いうことらしいのだが。そこの通信兵、真相はどうなのかね？
ザ・ク ハッ！ ミノフスキー粒子の濃度が高く、メールが文字化けしたものと思われます！
総帥 んん～？ 官製ハガキも文字化けを起こすとは初耳だな。碑銘を正しく書き直した後……当然貴様も死刑だ。

ゲル事典 E-MailでのCG・文章投稿は sicklearm@arcadiamagazine.com まで。CGの保存形式などは201ページの投稿規定を参考にしたまえ。そうそう、メールのタイトルには必ずコーナー名を記入してくれ。投稿兵の諸君、ページは減ってしまったが、キミタチの命、この私が預かっているので存分に戦い抜いてほしい。ところで、私の脱出艇はどのドックかね？



筐体百景

三十七回

昼下がりの邂逅

その喫茶店のドアをくぐったのは、本当に偶然だった。
学生のころから、店の存在自体は知っており、
毎日のように側を通ってはいたのだ。
だが、店内に足を踏み入れたのは、この日が初めてだった。

和風アンティークな造りともいうのだろうか。
店内は土器や陶磁器で満たされ、
手作り感溢れる、心なごむ内装であった。
掘り出し物の店を見付けたような喜びに感嘆した矢先、
何気なく目に入ったのは、古ぼけた筐体の数々であった。

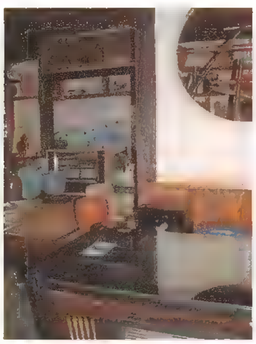
「当然」のように置かれていたその筐体は、
店内の内装の一部として、これ以上無いほどに店内に馴染んでいた。
そう、言うなれば「店の歴史の一部」として、
風景の中に完全に溶け込んでいたのだ。

テーブル筐体の上に出された、煎れたての珈琲を手に取る。
一体、どれだけの珈琲が、このテーブルの上に置かれたのだろう。
今は動かぬこの筐体が、初めてこの店に搬入された日は、
果たしていつだったのか。
取りとめもない想いを巡らしながら、薄暗い店内を視線を彷徨わす。

学生のころ、この店に出会っていればなあ——。
そんな迂闊さを呪いつつも、数十年の時を越えた、
偶然のめぐり合わせに感謝しつつ、
たまたまカメラを持っていた自分の幸運を感謝した
ある春の日であった。



筆者は珈琲の味の違いなど分からない若輩者ですが、この店で出された珈琲はえらく美味かったような気がします。お店は、西肥バス・吉井停留所から歩いて3分のところにあります。筐体マニアの方はぜひ



店内には3台のテーブル筐体があり、そのうちの2台がテーブルとして活用されている。麻雀コンパネとレバー＋1ボタン仕様のテーブルがあり、麻雀筐体にはダイナックス謹製のタイトルが入っていた。

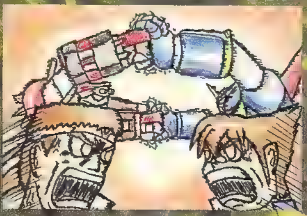




読者が作る、
ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

男気コーナー始動！　下を見やれい



（兵庫県　Bomber Head）

No.23アンケートのQ6でいきなり「A-Fro」という単語が出たゆえ「A-Froって何ですか？」という問いが数通届きました。「A-Fro」とはアーケードゲーム専門マルチマッシブ読者コーナー「ARCADIA FRONTIERS」の略称でございます。ゲーセンに関する文章やイラスト投稿を皆さまから募集し、アーケードシーンを楽しく激しく盛り上げる所存。よろしくお願い申し上げます！（S）

担当：アフロズ（田渕隆康・福岡柳太郎）

アフロCMYK
アーケードゲーム関連のカラーイラストを募集する「アフロCMYK」。キャラクターに限らずゲームの世界観の描写や、ゲーセンがとてつもなく美しく見えた瞬間の写生なども送ってほしいアル。

今月の一枚



（神奈川県　C[illegible]君）

男気注入コーナー V・H・A

A-Fro内の欲望系コーナー超漢を言う者よ集え。ここ「V・H・A（ド硬派連合）」は、メカ絵や硬派絵の格好よさを募集する男本舗である。初回はちょいと勢い重視だが、それもまたよし。

男気コーチ（交代制）　福太郎



（東京都　コンバイン）
☆羅漢の連打で湧き出ずる感覚、それがオトコマエ・サティスファクション。



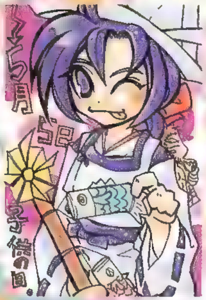
（山口県　末次誉亮君）
☆常人には乗りこなせないネズツ製モンスターバイク。ねじ伏せろ、異形の力で。



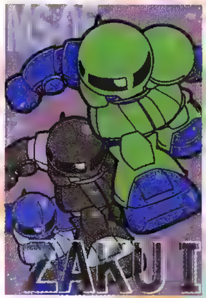
（群馬県　BOS君）
☆この後の数十秒ですべてが決まる。スポーツではないんだ。



（東京都　『三河屋Real-Tercel』君）
☆火を制するは水にあらず。真の火消しは気合で鎮める。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆子供扱いすると、式神呼び出して怒りそうだが……この日だけはちゃっかり子供。



（愛知県　原哲子さん）
☆一機より二機、二機より三機で戦場へ！　ガンダリウム合金をも砕く、格闘魂を見せてくれ！



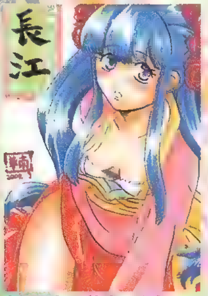
（埼玉県　しょはーなそうさん）
☆何とも温かみのあるさくら嬢。背景色も清々しくてグー！



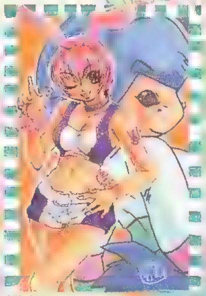
（東京都　カマキリ君）
☆格闘にも銃撃戦にも便利な身体だが、それに見合う精神構造も必要。つまり覚悟だ。



（千葉県　PLCさん）
☆ブラック＆ホワイト以外の彩色だと、一味違う印象の仕上がりになりますな。



（大阪府　華南さん）
☆華南ピーはこれが三国志のパロディってことにしばらく気が付かなかったらしいじょ。



（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆ようやっと発売されたPS版パカスペ！　一時はどーなることかと。ミラクルってあるのね！



（奈良県　朔月銀狼さん）
☆「男イノとか届きそうだよね(笑)」と言ってるそばから来やがった。早ッ！

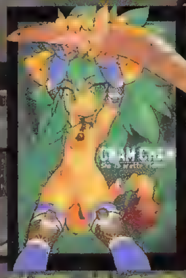
A-Fro ひみつ情報
お待たせしました、A-Fro新作オリジナルQUOカード（第四弾！）の絵柄を、今回発表しちゃいます!!　162ページに掲載しているので、じっくり眺めてみるといいでしょう。さあ、QUOカードへの欲求が強くなったところで、今後もモリモリ投稿して下さいね。なお、新QUOカードの発送はもう始まっています。まだの人ももうすぐ届くはずですので、いましばらくお待ち下さい。

超！アレンジ道場

ゲームキャラの服装や小道具などを、自分イズムにアレンジする流派がコチラ。五段からは数回掲載して[illegible]



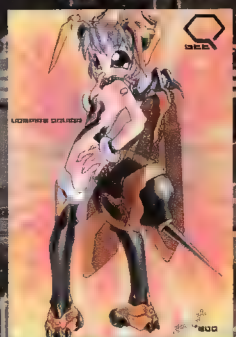
(鹿児島県　氷砂夜柾兎一級)
☆早くも男爵扱いですかっ。GGXXでキャラ不幸大会を開いたら、絶対上位入賞の彼。



([illegible])
☆毎月1度以上チャム絵を描かないと死んじゃう病の彼。アンタ、チャム覇王やでえ〜。



([illegible]　日本大[illegible])
☆[illegible]ンカラーの[illegible]ビームと心を通わせる少年剣！今月の強引アレンジ賞決定、ウス。



([illegible]五段)
☆後ろ髪の[illegible]にドキュンときました。ていうか、右下の日本地図、[illegible]



(東京都　白帽野郎君)
☆モノクロ調の配色でキリリとメリハリのある作品に仕上がっているですよ。



(新潟県　Color-Ge君)
☆お互いの背を見て育った二人。性格は違うけど、マッスグな心は共通のモノ。

今月の異次元空間



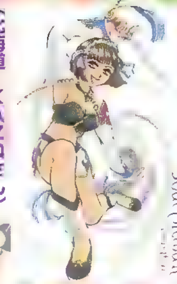
(東京都　[illegible])
☆生まれた時[illegible]ところで、[illegible]て……製造業？



(福岡県　NiSHI。君)
☆「ゲーセンノート仲間と酒飲んでる[illegible]に合作して、何か出来てたラクガキです」めさっっ、心地よい調べだ。



(東京都　RIKI君)
☆御使いは現われたよ。君が最後に見た光景に。



(北海道　KAZQさん)
☆剣舞のような動体を絵にするには、作者の立体感覚が問われます。



(群馬県　ヨウタ君)
☆ジュリアは本当に芯が強い女性というイメージがありますよね。



(兵庫県　江我魚さん)
☆「7th」のポスターはセリ&エリがバッチ載ってるのね。欲っしい。

『ポップン8』発売直前特集！
Dr.ポッペル探検隊

『ポップン8』発表&ポップンライブ実現記念で大特集！139ページからのライブリポートも読んでってね。



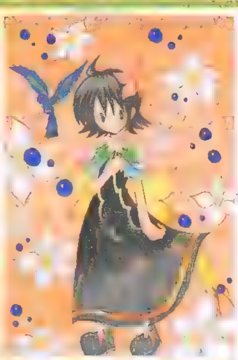
(福岡県　SUMMY♥さん)
☆ポップンシリーズでA-Froも大フィーバー状態！



(大阪府　月影十志雪さん)
☆チャイナ服がハマりすぎ！　ああ、王子さまな生活してますねっ。



(大阪府　朝からとんだ正本果因君)
☆君の心にグリグリ？　よいこのポッパーは分からんゾ、多分。そして、なぜヨシヲ？



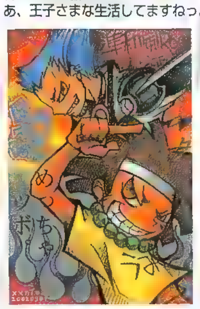
(大阪府　RikoToさん)
☆彩り鮮やかな少女の……ああっ、消印が！　次は封筒に入れて投稿をお願いします！



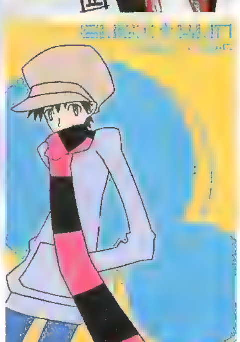
(千葉県　爆談テロのあぼさん)
☆乙女のシリアル番号持って生まれたんですモン。そら目に星も出ますわ。



(京都府　室生バンビさん)
☆ちょびっといとういつお氏テイストがステキです♪



(埼玉県　オーミさん)
☆海人ユンタの益荒男ぶりが出た一枚。次はデータでよろしく。



(愛知県　ゲンゾウさん)
☆公式サイトにて軽快なゲストトークを飛ばしてた彼。また出演してほしいね。

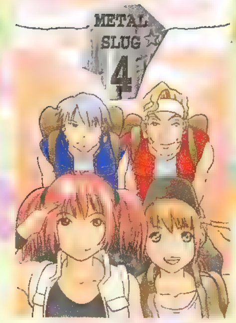


(大阪府　西ユキイさん)
☆西さんのイラストは、等身が変わってもポップンテイストを保ってるのがスゴイですよね！

A-Fro ひみつ情報 今月号は、担当Tこと田渕健康が実家への潜入ミッション(難易度：☆★★★★)を選択したため、今回のA-Fro1〜3ページ目は柵太郎が担当しておりますヨ。いきなりですが、お詫びと訂正です。5月号の183ページ・ペンネーム大賞発表で「神奈川県のにゃんこぱんさん」となっておりましたが、正しくは「山口県のにゃんこパンさん」です。海より深く反省しております……。

純喫茶アクション

先々月号で募集した、アクションゲームイラストを一挙公開する茶房である。うっ、どのイラストも読者のアクション魂を揺さぶり、一発死の空気に満ちてやがるぜ～。



（大阪府　Gu-Chi君）
☆アクション野郎鋼の掟、アゴはがっつり割れているべし！



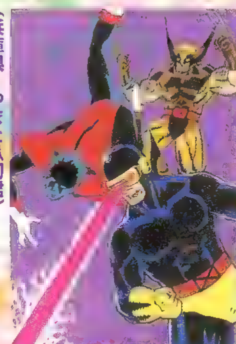
（茨城県　殿様君）
☆「アストラ」にはペインタ系塗りソフトが似合いますな。



（大阪府　霜月メタルさん）
☆オペレータの姉さんは……名前無いみたい。



（群馬県　NAGA君）
☆ヒドラの首をぶった切れ～。ファンタジーといえば指輪よりラスタン、みたいな！　うそ。



（兵庫県　やまと臥幻君）
☆コナミ版『X-MEN』6人筐体は、大阪のキューティーというゲーセンでたまに出ているよん。



（大阪府　ネミさん）
☆お嬢さんいかがです、ステキな風船。飛べますよ、さあ飛び降りてごらんなさい。



（東京都　布施乱舞君）
☆彼にあるのは任務遂行への集中力。過去は過去でしかないのだ。



（東京都　しいのかなえさん）
☆移動床のジャンプにどれだけ緊張したか。子々孫々に語り継ぎたい。



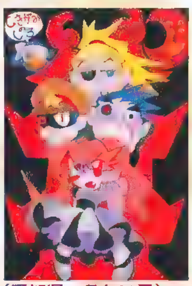
（東京都　SFIX君）
☆ナディアっちのツインテール描画がやけに力入っている気が(笑)。

式神タブロイド

担当の方から「新しいスペースがある」と紹介され、流れ着いた先がA-Froでした。投稿数はごっつ増えたのにな。



（京都府　紫憂潤依さん）
☆「本体買わずに限定版だけゲットした」というハガキ多数。



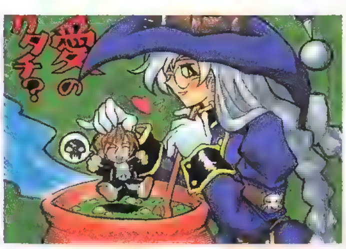
（愛知県　そたい君）
☆ボス対主人公ズの6on6なんてやってみたいだあね。



（兵庫県　伴井二三八さん）
☆聞きたかったのは謝罪じゃない。キサマらの叫び声だ。

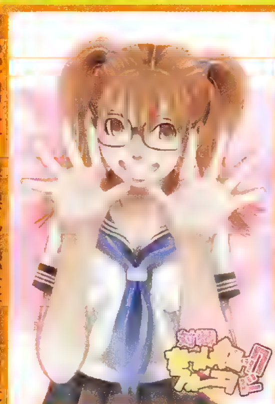


（埼玉県　でばいそ君）
☆ブリセルかつシケギャクかよ！　やり過ぎだっつの。



（岩手県　三つ編みのしもべ(盲)君）
☆対象の身体の一部、もしくは対象自体でもチャームのオクスリができるのです。

アフロ1人のビッグショー CMK



あわわっ、カワええ！　彼に娘さんを描かせたら屈指のロリティさ！　このQUOカードを国家予算で作るべきです！



ふおおっ、かっこええ。このリン・クロサワQUOカードも欲しいんですけど！

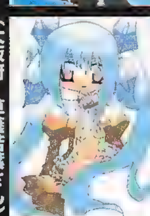


A-Fro ロリティカ同盟

「かわいー」「ちっこい」を信奉するロリティッカーたちのイラストコーナー。それがロリティカ同盟だ。幼子たちに似合うゴスロリファッションを着せ替えさせるのもオーケー。あら、それってアレンジじゃないスカ？



（東京都　望月聖夜さん）
☆第38番ホットギミック推進委員となり!?　その組織デカっ！



（大阪府　草薙若葉さん）
☆アンソよりむしろこのコーナーかと。ん～直感！（by彩作J太郎）



（東京都　NOさん）
☆妹にベッタベタの過保護なおにーさん、という設定のようだ――。



（静岡県　ココロザシノさん）
☆下書きだけでも膨大なエネルギーが注がれていそう！　作業行程拝見してえ～。

A-Fro ひみつ情報 まるで打ち切り漫画の最終回みたいな「式タブ」。しばらくは間借り生活が続きそうです……。ところで、前号の154ページ「式タブ」でペンネームの誤りがありました。中央の光太郎イラストが「東京都　夏目リョウさん」、その隣りの金さんイラストは「福岡県　皐月トミィ」さんです。作者のお二人と、読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アフログレースケール。

いつもニコニコ明朗会計、読者諸兄の豊かなパートナー、「アフログレースケール」のお時間がやってまいりました。全国のゲーマーの現在事情が丸分かり(かも)、まさにゲーセン便利手帳ともいえる投稿コーナーなんですよぉおお！

おはがき担当：田渕健康



(しずおか　中村英明君)

特集・俺的アーケード新ジャンル

アフロ1色1ページ目は、読者諸氏の意見や要望、メッセージ性の高い投稿作品を中心に構成されているのですが、今回は皆しゃんから寄せられた「アーケードゲームで、こんなジャンルに挑戦してくれ！」という魂の叫びを集めてみました。さあ見てくれ、読者の野望の数々を！

超弩級の体感対艦ゲーム

かつてセガは戦艦大和を操り、敵の攻撃を回避しつつ撃滅するというゲームを出していたそうですが、これを大発展させた「対戦戦艦砲撃アクション」はどうでしょうかッ。

そう！　古の海軍軍人たちが憧れた、戦艦同士の血沸き肉踊る砲撃戦を、ゲーセンで再現するのです！

使用キャラはもちろん、おなじみ大和級をはじめアイオワ級、ビスマルク級など、世界にその名を馳せた鉄の城(マ○ンガーにあらず)たち！

隠しキャラには超大和級やモンタナ級、H44(排水量13万トン)などの、幻の未完成艦が控えているぞ！

筐体は大艦、いや体感タイプ。操舵型ハンドルで左右に旋回、レバーで増減速し、主砲及び副砲ボタンを使い分けて、相手の撃沈を目指します。

敵の砲をすべて破壊するか、艦橋または機関部をすべて破壊すれば撃沈。1分以内に仕留めれば「轟沈ボーナス」が入るというシステム。

基本は一人プレイですが、一人が砲手、一人が繰艦を受け持つ協力プレイも可。「取り舵いっぱーい！」「宣候ォ！」などと叫び合えば臨場感も倍増！　さらにステージの間には、航空機や駆逐艦隊の襲撃を迎え撃つボーナスステージも有り。

そしてラスボスは、日本軍金田秀太郎中佐設計の「五十万トン戦艦」ッ！　四十インチ砲百門の火力を甘く見ると、あっという間に火ダルマになるぞ！(byエリア88)

さあ、この素晴らしきアイデアを採用してくれる、勇気あるメーカーさんはいるかな？　え？　いない？

(富山県　山田身楽斎君)

☆ほかにも艦長や副官、索敵手や通信担当も採用した多人数同時プレイタイプにして、筐体はいっそのことブリッジ型に……とか考えると、筐体の大きさも超ドレッドノード級の大きさになりそげな予感。



(長崎県　花形3四郎さん)
☆ワルぶってみたい年ごろなのか。
ギャンブラーZに折檻されるヨ。

アーケード上陸!?　WWFで萌えろ

私がゲームにしてほしいジャンルはプロレスです。えっ？　ある？　いや、私が望むのは日本ではなくアメリカ……そう、「WWF」です。

少し前にコンシューマーでは出ていたけど、最近のアーケードには出てないはず。

ゲーセンでロックの「ピープルズエルボー」(次回作でクラークに修得希望)見てー！　ストーンコールドで「ヘルイェー」や「ホワット?」連呼してみてー！　スコッティーで「W-O-R-M」と叫びてー！　etc.

アーケードでやりたいことはてんこ盛り。どこでもいいからやってくれないかな。本気で。

問題があるとすれば、放送禁止用語の多さと、モザイク(ストーンコールドの中指立てetc.)くらいのものだと思うけど(笑)。

(石川県　二代目SB1号君)

☆どーなのよコレ!?　地元アメリケではすでに発売されて、大人気らしいぞワーット!!　日本でもゲーセンにボードを持って、ロックさまの応援に行く日も近い！　……やもしれぬ。

体当たり新時代スポーツ伝

スポーツ……メジャーどころだと、野球やサッカー。だが、今さらそんなものをゲームにして新たな面白味が発見できるものであろうか、いやできない(反語)。また、大抵の陸上競技や冬の競技は『デカスリート』、『ウインターヒート』で再現済みである。

そこで僕は、日ごろ脚光を浴びない三つの競技について考察してみた。

●その1：トライアスロン

いわずと知れた鉄人競技。まずマラソン。『犬のおさんぽ』よろしく、ベルトコンベアの上を走り切れ！

次は水泳。『パラパラパラダイス』よろしく、周りにセンサーを張りめぐらせ、力の限り腕を振れ！(クロール)

最後に自転車。隣りに設置されたエアロバイクで、足がつるまでこぎ続けろ!!

～第1案、予算の都合とプレイヤーの体力を考慮した結果、却下～

●その2：ピンポンダッシュ

今も昔も子供の専売特許であるこの遊び。大人になってもあのスリル感を味わってみようじゃないか！　参考使用筐体はまたも 犬のおさんぽ 。手前のボタン(インターフォン)を押した瞬間に勝負開始だ!!　力の限り逃げまくれ！

レベル1はよぼよぼのおじいちゃん。これなら子供でも逃げ切れるZE！

レベル2は現在就職活動中のおじさま。頑張って逃げろ。明日はお前のためにある!!

レベル3は世界記録並み。いっちょお前のダッシュ力調べてみっか？

～第2案、どう考えてもレベル3に勝てる人間がいないので却下～

●その3：ストーキング

巷じゃ今一番流行してるスポーツだ。みんな知ってるよな？(編注・良い子は信じちゃ駄目よ)

参考使用筐体は『ザ・警察官』＋『犬のおさんぽ』だ。抜き足差し足忍び足でターゲットに近付きつつ、相手の家を突き止めろ！　あんまり近付くとばれるからな、適度な間合いは保っとけ。

そして不意にターゲットが振り向く。ここが反射神経の見せどころ、体をずらして隠れろ！　見付かって警察に通報されたら終わりだぜ。

もし通報されちまったら四の五の言ってらんねぇ、全力ダッシュで逃げるのみだ。たまに気配だけで気が付いて連絡する強者ターゲットもいるからな、注意が必要だぜ。

それと……うわ、まだ説明したりねぇよ！(編注・もうしなくてえぇっちゅうねん)

～第3案、倫理上の問題で却下～

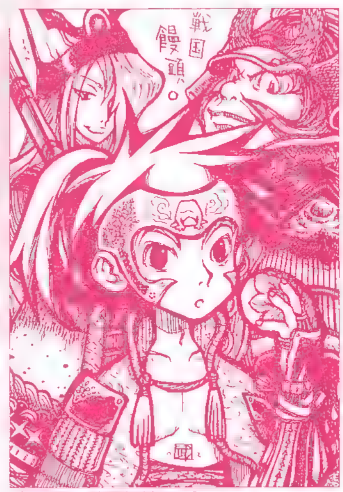
上記3案、もちろんいずれも『VF4』よろしく、ネット＆カード対応で自分の成績が分かるようになってるぜ、こりゃいいな。

というわけで、これに目を付けたメーカーさんがいらっしゃったら、ぜひアルカディアにご一報を！

(埼玉県　saku君)

☆一見無謀とも思える企画群だが、その中にもキラリと光る秀逸なアイディアが……有るような無いような。でも、ピンポンダッシュはやってみたいかな？

みのもんたの家とかジェロム・レ・バンナの家とかのピンポンダッシュ――やべえ、盛り上がる鴨！



(福岡県　武術師某さん)
☆最近、ネオジオ格闘がまた元気になってきました。天外レベルの"遊べる"作品を期待しまっせ。

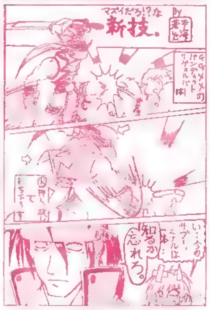
A-Fro ひみつ情報　今回特集した「俺的アーケード新ジャンル」はネタがたくさん届いて、アフロズもひと安心。内容的にも新しいアーケードの時代を開拓する、文字通りフロンティアとなる可能性も秘めていますな。文章投稿者の皆さまには、引き続きこのコーナーへの投稿をよろしくお願いしたいトコロ。業界関係者の方々、読者のネタを実機に反映させる場合は、A-Froまでご連絡下さい(笑)。

A-Fro漫画道場

アルカディアが誇る漫画の力を解放するコーナー。
ビッグバンレヴェルのインパクトなので、[illegible]
みはやめておけい。



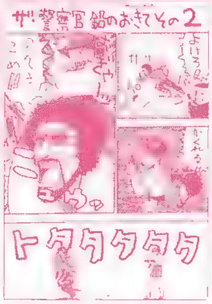
（愛知県　みなぎゆうさん）
☆俺たちゃゲーセンの渡り鳥。



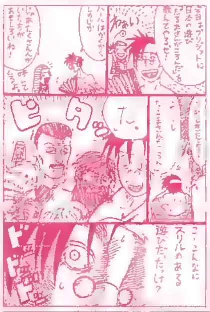
（千葉県　おーしゃん君）
☆ぼく、にゅーようじだからわかんない。



（大阪府　ティームいろいろ君）
☆次号、「スタシカ強奪」。お楽しみに。



（東京都　タマ君）
☆必然の第二話。同僚誤射？　ただの変質者です（ピンク婦警談）。



（東京都　STS！君）
☆この面子を連れてきたブリジットちんの交友関係って一体……。



（静岡県　中村英明君）
☆この一枚が上層部審査に通るか否か。毎号スリルに満ちあふれてますぜ。



（岡山県　中村コジ郎君）
☆レア土偶はチェルノブのメカ土偶で

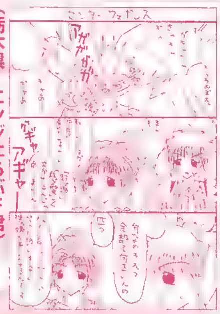
アルカディア大瀑布



[illegible]かもしれねー。（[illegible]）

電脳椎茸 バーチャロン胞子

第一級特令「バーチャロンフォースネタ掲載作戦」が発動した。すみやかにネタを召集し、2on2を試みた次第だ。マイザーの好きなゲームって、シュマイザーロホ　と思わんか？



（栃木県　エンジェらぶF君）
☆果たして、氷竜にサラミを食わせていいものか。育成？



（大阪府　イタドリセナさん）
☆司令部はマイザーのパクリに気が付き始めたようだ……。

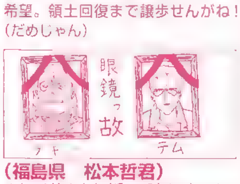
GLASSMANIA 2002

今日はグラマニ勢力拡大をみんなで考えてみようね！

「ブリセル GLASS MANIA大作戦 2002」ってゆ～のやらない？No.22の濫觴神封魔さんのカイみたいな。
（宮城県　ローディスト丸君）
☆よにはしゃはひとり（ワーヒー）。鶏口となるも牛後となるなかれええ！　やりたいけどさ。

近ごろのTVCMで眼鏡ッ娘を目にする機会が多いのは、グラマニの草の根活動の影響でしょうか？
（群馬県　NAGA君）
☆小さなことからコツコツやり過ぎウチラ。一発当てたいネ……。

眼鏡ッ漢とポップンの抗争において、リゼットはどういう扱いになるのか気になる。むしろ和平のかけ橋に……。
（三重県　猿天化G君）
☆和平交渉の大使としてリゼット娘希望。領土回復まで譲歩せんがね！（だめじゃん）



（福島県　松本哲君）
☆レイ父さんは逝ってないよーな。

忍者さん A-Froの章

ここは、前回の忍者時集め乱で落ちのびたエンジャーたちの隠れ里であるゴザル。



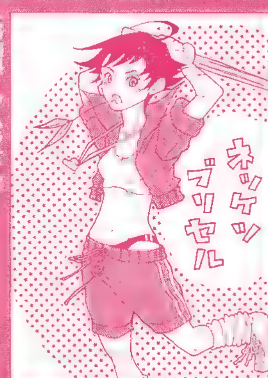
（三重忍者　猿天化G）
☆ダウト！　いつ一位になったんでゴザル？

[illegible]
すみません。ベタベタで。
（兵庫県　[illegible]さん）

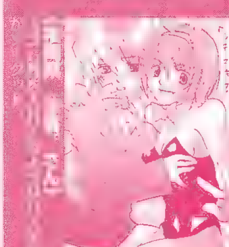
ブリセル大作戦



[illegible]





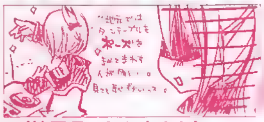




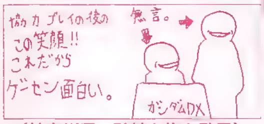


最近、A-Fro新入生の皆さまがモリモリ増えてうれしい限り。阪神開幕7連勝のような、連続掲載を目指して頑張って下さいね。そんなビギナーズのために、投稿規定である「A-Froもずくの掟」をおさらいしよう。「一つ、投稿イラストの裏には住所と名前を書くべし！」……郵便番号と都道府県名を略さず書くのがポイント。これらが書いてないとプレゼントが送れないよ！

無理想無解決 MMターボ



⬆(埼玉県　かん太さん)
☆世界を作ってこそDJ。



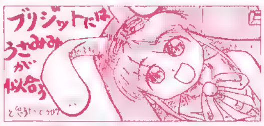
⬆(神奈川県　砂糖と塩と酢君)
☆同じ戦場にいるからこそ、なのだ！



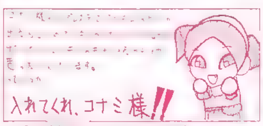
⬆(茨城県　健介君)
☆判断は皆さんにおまかせします。



⬆(東京都　足立裕太郎君)
☆素敵な出会いに乾杯。



⬆(大阪府　T.兄い君)
☆おいおい、おじさん鼻チ出ちゃったよ



⬆(長崎県　MAYU君)
☆魂斗羅VS.ミニモニ。でも可。



⬆(愛知県　288君)
☆ギアの孤独を見た気がします。



⬆(埼玉県　四月一日進さん)
☆じゃあ、悪党特集との企画対決を。



⬆(埼玉県　でばいそ君)
☆か、関わっちゃダンメー！



⬆(東京都　采姫炬さん)
☆校門検査に引っかかるZO！

前号の色校時のこと。"ポップンな関係"のページにおいて、リゼット女史の曲「カモミール・バスルーム」が「カモミール・バズルーム」と表記されているのを発見し、「『サイヴァリア』っ部屋かよ！」などと一人三村状態に陥りつつも「これは編集に教えずに、このまま本になった方が面白いかもしれぬ。いや待てしかし」と煩悶しつつも、結局は編集に教えてしまった私の行動は正しかったのでしょうか。㊗

『連邦VS.ジオン』、キャスバル専用ガンダムを入れてほしかった……。鹵獲シリーズはカラーリングがあんまりだ！
(島根県　ヒロ君)
☆小学生のころなど、ガンプラを「オリジナルカラーDA！」と言って勢いで塗ってみたものの、実にアヴァンギャルドな仕上がりになってしまった……そんな遠い日を彷彿とさせまいか、あのカラーリング群は。

猛者通信ぽペソを読んで、少しばかり独身もいいかもな……なんて考えてしまいました。
(静岡県　松本圭市君)
☆そう……、好きで独身やってるのと、結婚したくてもできないのは違うのよ！　などと自分に言い聞かせつつ、今日も枕を涙で濡らすアフロズであった。

普段アルカディアクーポン加盟店のお隣の本屋さんで貴誌を購入しているにもかかわらず、未だクーポンを使用したことがありません。僕に足りないものは勇気でしょうか。
(栃木県　8IN君)
☆何ら引け腰になることはないぞチミ！　胸を張ってクーポンを差し出し、しかる後にサービスプレイを満喫したまえ！　前号からは本誌から切り離せるようになって、使い心地もグンとUPよ。

"GGXX"って書かれると、生物の授業を思い出します。
(奈良県　ヌーン君)
☆ああ、俺もそう思うぜ。

諸江さんの投稿、どう考えても同門二人の方が間違っていると思うが。
(熊本県　Prof.K君)
☆例の「愛沢ともみ親衛隊投稿」宛てに届いた、核心を突くハガキ。ばれちゃあしょうがねえ。

アフロ1人のビッグショー

山形県　山下洋特集

A-Fro初！　文章投稿者のビッグショーは山形の巨人・山下洋君をピックアーップ！　小夜たん色紙届いてよかったね。

久々に帰ってきたピンク色の荒野「脱衣門」を読んで、オレは魂の赴くままに叫んだ！
　彩京がブッ放す『G-taste麻雀』にはロリが足りな……もとい！　漢の祭典・ジャンファイトが無いじゃないかと！　由々しいッ！　由々しき問題でしてよ奥さま!!
　すでに劣情に身を投じ煩悩のままにエロースを貪らんとする貴様らにこそ今！　敢然と言い放ちたい！
　「男はエロースのみで生きるにあらず」と！　そもそも「お仕置きとジャンファイト」……並び立つ両雄は決して水と油のように相容れぬ存在などではなく！　眩い光が濃い影を映し、濃い影の中でこそ光がいっそう輝きを増すように！　互いを引き立て合う存在ではなかったかーッッ!!
　この相反する光と影が織りなすコンツェルトで、何かと血気盛んなYMCA(ヤングマン)はおろか花も恥じらう乙女ども、あまつには敵情視察に来たはずのP◯A腕章マダムすらも虜にしかねない、微塵のスキもねぇ懐のド広い麻雀ゲームこそが理想だとオレは断言したい！
　人に語れば絵空事だと、夢でしかないと笑われるかもしれぬ。だが理想郷「アルカディア」に集いし者として、夢を追い求めるのはズゴック当然いやさ至極当然といえるだろうッ！　むしろ義務！(シケギャグ飛ばすのは義務ではありません)
　つーワケで、気が早いッスが彩京さまの次回脱衣麻雀作品ではバランスを取るべく、ジャンファイトオンリーな方向でお願いします。ちなみに、正確にはオレはジャンファイトがしたいんじゃなくて、ジャンファイターになりたいの。いつか見たあのジャンメストに追い付きたい……。
　そういう夢見がちなオ・ト・シ・ゴ・ロ！　テヘッ☆
☆彩京の対戦ホットギミックシリーズの何作かは、実写のタイツ男やメイド雀子が麻雀対決するジャンファイトモードがある。
　その出演者は一般公募され、山下どんはそのオーディションに落ちたという輝かしい戦歴(しかも書類審査で)の持ち主。これを知っておくと、彼の投稿が数倍楽しくなるカモ。

『メタルスラッグ4』ではフォークリフトにも乗れるらしいですな。ところで、あの乗り物は重い荷物を運ぶ手前、バランスが取れるように極端に後ろが重くなってるんですよ。なので、実際に兵器転用する場合は前から突っ込むよりも、バックで轢く方がいい結果を残せるかと思います。以上現場からでした。
☆山下どんはガッツあふれる神聖職・溶断工という、レアなスキルの修得者。その専門的な立場からの意見はとても貴重である。押忍。

ゲルエロス村

今回は二本立てチック！　ゲルエロス村＋村内エロス美人「倉長行矢」さんへのリクエスト(こちこさんそのほか大勢)に応えるんずらぜ。



(大阪府　大嶋亮君)
☆どうですこのセクシーウエポン！　サイクバーストでも脱出不能じゃい！

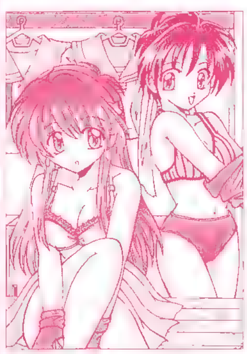


(兵庫県　石垣さん)
☆カプ高昼寝部(ムリヤリ)。無防備な寝顔絵はもっと欲しい。欲しいヨ！

キャプテン・リクエスト

福岡県　倉長行矢さん特集！

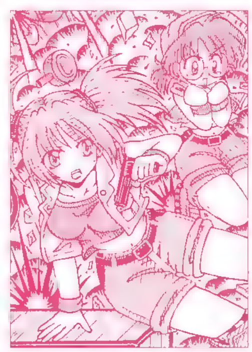
倉長行矢さんのスバラシさに電リクが来た！　ジェットストリームアタック状態の三連発を見れっ！



カプエスセーラー部より。ノリのよさに倉長さんの優しさがにじむ。



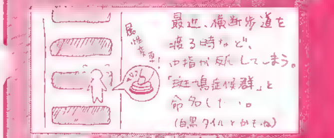
☆サービス脱衣は特許申請できるのでは、と真剣に思うよ

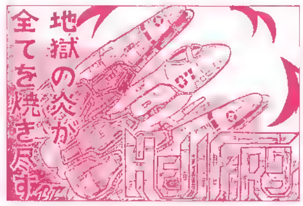


☆MVS女性を描かせたら彼女、というくらいネオジオ作品がスキ。

A-Froひみつ情報　「一つ、コーナー名が分からないときは、無理せずともよい」　投稿作品の宛先に「ブリセル大作戦」と記入できないシャイボーイは「A-Fro大瀑布係」でオーケー。ただ、A-Fro宛であることはしっかり明記してほしいのだ。「一つ、CG投稿はプリンターで出力した物ではなく、メール投稿で送るべし」……167ページのE-Mail投稿規定をよく読んで送信してね。投稿待ってるよ！

げろせん歳時記





(東京都　千葉生まれReal-Tercel君)
☆ムグッ！　あちいよ、コレ！
選ばざるを得ない一枚といえよう。

ハマりの先に輝くもの

「これだからレースゲームは恐ろしい……」

万札の入っていたサイフはとうの音に軽量化され、1プレイ200円にもかかわらず、初日にしてカードは2枚目。秋名の下りでいくらハチロクに挑もうとも勝てませんでした。

……充実してる？

ヤバいぞ俺！　忘れたか！　リッジシリーズに小学生の分際で3万円以上使ったことを！　今大学生の身分であんなモノにハマれば何が待ってるか………。

翌日。4枚目のカードを入手した。既に2万5千円……今月もう遊べねえよ……啓介強過ぎだよ……どうするよ……。

ゲームに「ハマる」とはこういうことなのだろう。こんなにドハマりを起こすと当然代償があるが、普段はまず出ない、恐ろしいほどの向上心を引き出してくれる。自分はそれを味わいたくてゲームを、それも上達にこそ醍醐味のあるアーケードゲームを続けていたのではないか？

忘れていた。今でこそそれなりにゲームはうまくなったが、まだ下手だったガキのころ、本気でクリアしてやろうと気合いを入れてやっていた。

馬鹿らしいきっかけ。上手なプレイヤーのプレイを見た。ただそれだけで本気になれた。今も昔も変わらない。

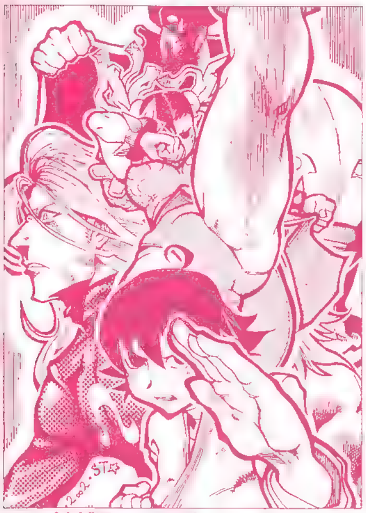
好きだから、本気なだけ。

(大阪府　樹崎マサユキ(FD)君)

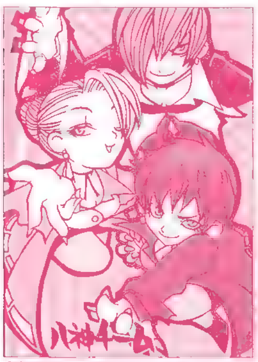
☆「いくらお金を使ったか」ではなく、どれだけ自分の中にある「情熱を引き出してくれたのか」。"ハマりのバロメーターは、かような部分で推し量れるんじゃないでしょうか。

形あるものを得るためではなく、自分の中にある「何か」を輝かせるため、人は今日も1コインを入れるのです。

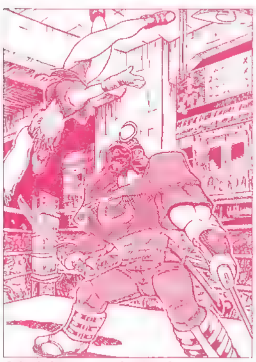
……でも、生活費だけは残しといた方がいいぞ、勇者マサユキ君よ。



(宮城県　STO君)
☆唸る拳と疾風の脚と、燃ゆる瞳と気高き魂！　全身全霊賭して、駆け上がってみせるさ！



(東京都　桶田なりゆきさん)
☆庵の横には、やっぱこの二人でしょ！って気がしますねっ。



(東京都　F.F太郎君)
☆ちなみに、彼のPN.は「ファイナルファイト太郎」と読みます。うむ。

皆さまの情熱が当コーナーを作ってます

毎月19日、いわずと知れたアフロの締め切り日です。投稿者の皆さま方にとっては、投稿の区切りとなる日なので印象深く記憶されていることと思います。

近ごろはオンライン投稿という便利なシステムも確立され、自宅のパソコンからそのまま送ることができるので、ある意味投稿しやすくなっているといえましょう。

かくいうボクもここ1年以上、毎月締め切り日にオンライン投稿で何とか締め切りへ間に合わせているという体たらく。危うい綱渡りのような投稿者ライフを送っています。さすがに19日だけは早めに帰宅して文章を考えるように心掛けていますが。

(編注・アンタ……ホンマええ人や……〈涙〉)

しかし3月19日、数プレイで済ますつもりで寄ったゲーセンで、その日に入荷した『パニックルパネクル』を発見！　そして大熱中！　入荷したばかりでその面白さをまだ理解している人が少ないからか、客付きが悪いのをこれ幸いとばかりに万札を両替する始末。いつの間にかアフロのことなどはすっかり頭から消えていました。あああん、いーいぬはかわいいですナァ！

……そんなワケで、帰りの電車の中でアフロのことを思い出したものの、帰宅したころには時計は22時を回っていたのでした。19日もあと2時間足らず。日付が変わる寸前、大急ぎでこの文章を書いています。いつもにも増してギリギリです。

しかし、何か別のことに気を取られて投稿を忘れてしまっていたならば、投稿者として自分を許せなくなるトコロですが、ゲームに熱中していてゲーム誌への投稿を忘れるのだったら何となくアリかなぁ？　と思わなくもないです。

ゲームが好きな自分がいて、ゲームについて何かを表現したくて、やがてその想いが結実して投稿になるのだとすれば、ゲームを我慢して投稿に時間を費やすのは本末転倒ですものね～。

(神奈川県　くらりのふ君)

☆投稿に臨むスタイルは人それぞれとは思いますが、「ゲーセンで燃え過ぎて投稿できなかった！」というケースは、十分アリだと思いますよ、うん。ゲーセン無くしてアルカディア無し、まずはゲームをしこたま遊び尽くしてみて下さいな。すべてはそこから始まるですよ！



(東京都　コンバ(イン)君)
☆当たってこーぜーバッチこーい！といえる一枚。斑鳩って頑丈だよね！

IIDX-FLYERS! AGAIN

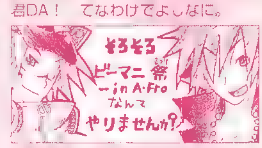
以前開催したIIDX小特集が「セリカしかしないし！」(要約)という声を受け再登場!!　祝・本誌連載!!



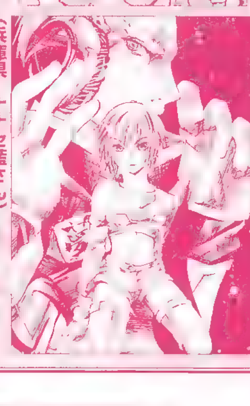
(兵庫県　みつき愁さん)
☆この組み合わせ、イチオシだそーです。A・Froでも常連目指してカンバよ。



(新潟県　おたろうさん)
☆スポットライトを当ててあげるのは君DA！　てなわけでよしなに。



(愛知県　みなぎゆうさん)
☆そろそろ準備しまっせ。お楽しみに。



(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆登場するDJ陣の人気投票、一回やってみっかね君たち!?　そのときは参加よろしくね。



(青森県　コンバット越前さん)
☆IIDXの小物とか欲しいよね。フェトウスあたりで作ってくれまいか。

A-Fro ひみつ情報　新潟県の漢連合・四半分君より送られてきた「2001年7月から3月までのA-Fro全投稿者調査」によると(ポイント換算制都道府県別上位者&男女比率を調べ上げた、恐るべき調書DA！)、個人別ランキングの1位は皐月トミィさん、エロス村村長は倉長行矢さん&立花永樹さん、薔薇園筆頭庭師は早乙女ナミさん、文章主席は諸江カスノリ君でした　調査ご苦労さま！　QUOカードを進呈！

遅咲きのバトル野郎

3月某日、俺と盟友Oは、福岡の某コナミ直営店に居た。

「音ゲーを、本家本元の直営店で楽しくプレイしよう！」という単純明瞭な理由によるものである。

『GF7thや』DM6th』などをひと通りプレイして、店内をブラ付いていると、『ポップンミュージック』が3台並んでいるのに気が付いた。子供や婦女子が楽しそうに遊んでいる。

「む、小学生男子の身空でムラサキを自キャラにしているぞ、やっぱ本場はスゲエな」（実話）

「ん？　諸江（仮名）、隣でやっているアレは何だ？」

「ポップン6　だろ」

「いや、見慣れぬ画面だが」

見れば画面中央でヒグラシとタイマーが大暴れしている。

「!!　アレがバトルモードか！」

そう。不勉強ながら我々は、そこで初めてバトルモードを見てしまったのだ。

「何か面白そうだなオイ」

「ならば、やってみるしかあるまい！」

早速、たまたま空いた『7』の筐体にコインを突っ込み、バトルモードをセレクト！

「……キャラで強さが決まるようだな」

「まあ、ココは好みでいいっしょ？」

その結果、画面上にはリゼットとリエちゃんが登場する羽目になった。隣の筐体とはまるで対照的ではあるが、黙殺することにする。

日ごろはすっ飛ばしてしまうデモもじっくり見て勉強。ルールを把握する。

「ぬウ！　バトルモードは3ボタンなのかッ」

「そうみたいやな」

「笑止！　“ビタースイートサンバ”のハイパーすら手ぬるい俺にとって3ボタンなど！」

吼えるO。しかしキャラはリエちゃんなんで緊迫感は無い。

そんなこんなで、早速曲をセレクト！

「O、お前に曲の選択権を先に渡してやるがどうよ」

「ヌハ！　この星八つのクラシックこそが覇王たる俺に相応しい！」

でも、キャラはリエちゃんである。

「うわー、俺星八つとかできないぞ」

「バカめ、たかが3ボタンに星八つも一つもあるかーッ！」

そして楽曲スタート！

その瞬間凍り付く二人。

怒濤のように画面上を埋め尽くすポップ君。当然のことながら俺は反応できるはずもなく、すでにキー操作はただボタンを連打しているだけという有様。

見ればOも、全然対応できていない。

「てめーッ！　覇王だろ、少しは何とかしやがれ！」

「話が違う！　3ボタンの難易度じゃねえぞコレは！」

結局お茶を濁すがごとく、画面下のオジャマラリーに白熱して楽曲終了。

嫌な空気が二人の間を支配する羽目になった。

「駄目じゃん……」

「コレは……侮れぬ……」

その後はミスティだのスウェディッシュだのを選択し、予定調和のごとく俺が敗北して終了。

その帰り道。

「バトルモードどうだったよ」

「3ボタンと思って侮った俺がうかつだった……」

「でも面白いじゃん、結構」

「ふむ。たまにはドタバタと遊ぶのも悪くないな」

「しかし……リゼットとリエちゃんって……」

「ポエットだったら完璧だったがな」

何がだ。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆今からポップン始めるって人は、実はバトルモードから入った方がスンナリいけるかも。二人でやれば盛り上がるし、3曲遊べるしね！



（北海道　真部夏恵さん）

☆91年以来、常に新作に登場してきた彼女。果たして、今年は？



（大阪府　カトウデジ太さん）

☆明るい雰囲気のゲームだから、かごめみたいなキャラは逆に目立ちますよね。

告知ファンタジスタ

『湾岸ミッドナイト-R』『ソウルサーファー』『マリンシュート』から導き出されるキーワードは何？　答えは海。当たりの人は良かったのう。

てなわけで、次々号8月号の特集は、巷で大ブレイク中の『海』をプロデュースしたい所存。海といえば、水着とか水着とか……とにかくいろいろあるよね？　硬派連中はドシフンや潜水艦などを描いてタモレ。

文章投稿は「海釣りゲーと俺」「故東京マリンの波プールサイドゲームコーナーメモリアル」など、海をベースにして執筆してほしい。ついでに「フリセル」などのレギュラーコーナーも海風にしてもらえると、統一感が出てグー。夏の前哨戦に投稿をガンバよ！

宛先はA-Fro海岸物語係まで。締め切りはなんと5月20日必着、必着ということを念頭に置いていてくれたまえ。早めに投函ヨロシク！

第三の男現る!?

■　聞きましたか田渕さん　何でも、アルカディアに超ド[illegible]

[illegible]なのだろう[illegible]

[illegible]の新[illegible]

謎の人　邪魔するぜ！　アフロズの部屋はここかいッ！

[illegible]

たアフロ[illegible]（仮）[illegible]じゃ！

今後、このコーナーはワシが仕切らせてもらうでええ！

アフロズ　ひ、ひぃいっ！

～不穏な空気のまま続く～

常連の座をつかみ取れ！　ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんたあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ締まらない！　文章投稿規定

文[illegible]は最大で800文字前後にまとめてください。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿してください（リライトされる可能性はありますが[illegible]　E-Mail投稿もアリですので、その日のケーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95%以内を推奨。

☆郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿かドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリース

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号8月号の締切は……　5月20日（月）消印有効！

☆ご注意!!「消印有効」から「必着」へ変わりました！

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com

一緒に鯉のぼりを見る、3度目の初夏

ゲーパロ 愛の館へいらっしゃいませ!!



いよいよ当館も3年目に突入。ゴールデンウィークのイベントラッシュに備えつつ、素晴らしい同人誌を皆さんに紹介し続けていくよう、頑張りたいと思います!

K.O.F.2001　発行：MENMANIA

弐零零壱

シリアス



なめらかな線で描かれた京と庵がサワヤカかつナマメカしくて最高。戦闘シーンも勢いがあって、男の人でも楽しめる1冊ですね！



B5版　44P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋210円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒261-0011　千葉県千葉市美浜区真砂1-3-3-506　上大谷貴子

ポップンミュージックシリーズ　発行　BAD GROOVE

LOVE&LUNA

ギャグ　シリアス



全体的にホンワカ風味の5本収録。絵柄は流麗かつ見やすく、アッシュのユーリに対するベタボレ具合が見事に描かれておりますぞ。

制作者より：Deuilアッシュ×ユーリ気味な本です。ギャグとシリアス（?）、ゲスト様有！



B5版　28P　オフセット　表紙2色
300円分定額小為替＋送料分200円切手
〒862-0938　熊本県熊本市長嶺東1丁目13-25-101　野林亜希子

サムライスピリッツシリーズ　発行　シビリカ

真・ちのいろ

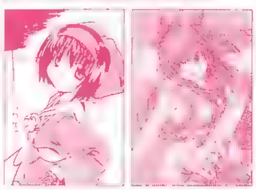
シリアス　ギャグ

今月のオススメ



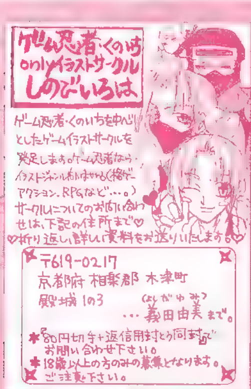
B5版　40P　オフセット　表紙カラー
本代500円定額小為替＋送料200円の切手もしくは定額小為替
〒181-0011　東京都三鷹市井口3-5-21永田荘　北村千祐

戦うナコリム姉妹を描くハード&ギャグの1冊！



タイトルどおりの血戦を描く1冊。なぜ非力な姉妹が戦い続けるのか、荒々しい線で描いたシリアス2本が決意の痛みと重さを伝えます。他ギャグ4本、イラスト2枚。

6人の方が参加されてます。絵の傾向もそれぞれでカワイイ姿あり、恐いぐらいの迫力の戦闘シーンありとバラエティに富んでいます。姉妹の共演率は低めですね。







伝言板

イベント道連れ世は情け？

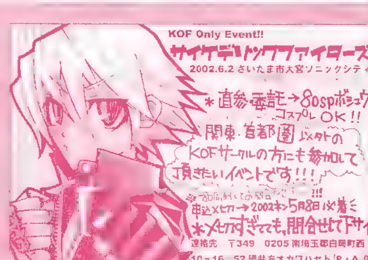
★文通相手募集!!
シューティング全般、またはモータルコンバットなどの実写格闘が好きな方、僕と文通しませんか。年齢・性別は一切問いませんので、よろしくお願いします。

〒004-0865　北海道札幌市清田区北野5条5丁目3-1　小林智雄

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と、公開しても

★アンケートに回答したいです！
キム一族、ナコリムに関するアンケートを実行しているサークル様がありましたら、私にやらせて下さい。いきなり送り付けてもOK！　SNKゲームアンケート、カプエス2でもOK！

〒651-2242　兵庫県神戸市西区井吹台東町2丁目1-1-805
中嶋一恵



メイドの控え室　ケスト原稿の依頼方法は、頼む相手との親密度によっても変わってきます　古くからの友達ならもう少し気安くてもいいでしょうし、イベント会場などで最初の約束だけ取り付けるというのも一つの手　ただしフ　スに長居してしつこく粘ったり、ムリヤリ親しくなろうとして馴れ馴れしくするのは逆効果　相手の気持ちをよく考えて行動しましょうね

●アイコンの説明●

[illegible]

鉄拳シリーズ　発行／即席鉄拳衆



スーパーウルフ列伝

ギャグ
4コマ

李の天然ボケ的一ハラブ攻撃が、作品ごとにまとめられ38本の4コマで炸裂！　淡々とした表情が李のダメな人っぽさを増幅します

[illegible]



B5判　36P　オフセット　表紙2色
100円分の無記名小為替（送料込
〒531-0062　大阪府大阪市北区長柄中2-6-2-201　下農麻沙美

ストリートファイターⅢ3rd　発行　ふらんす虹



ヴァルスのように狂おしく

ギャグ
シリアス

アレックス&エレナと同居するレミーが主役の連作集でほんわかラブ風味。60Pにあふれる熱意と愛情が画力を補う渾身の1冊です。

[illegible]



A5版　60P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒771-0144　徳島県徳島市川内町榎瀬306-51　木内忠美

鉄拳TAG TOURNAMENT　発行／石に花



ヨアケマエ

シリアス

ところどころギャグを混ぜつつ描かれる、心のひび割れに優しさが染みていくような物語が絶品。若干粗めの絵柄もマッチしています。

[illegible]



A5版　44P　オフセット　表紙1色
300円無記名小為替＋160円切手
〒664-0882　兵庫県伊丹市鈴原町9-111
吉田久美子



[illegible]

牡丹、同人デビュー!?　その4

ゲスト原稿を依頼するには

牡丹「そういえば、たまに『ゲスト様』っていう言葉を見ますけど、あれはどういう意味なんですか？」
ジョイ「文字どおりですよ。本来はそのサークルに属していない人が原稿を描いている、ということです」
牡丹「なるほど。ジョイさんがあたしの同人誌に原稿を描いても、もともとサークルのメンバーだからゲストにはならないんですね！」
ジョイ「そうです……いつの間に私もメンバーに!?」
牡丹「よーし！　あたしも自分の同人誌をパワーアップするため、ゲストさんに描いてもらおう!!」
ジョイ「いやだからあの、私がいつメンバーに？」

手紙で原稿を依頼する場合

牡丹「誰がいいかなあ……そうだ、いつもこのコーナーでイラストを描いて下さる龍輝雅龍さんに手紙で頼もう。『ハーイあたし牡丹。原稿描いて！』っと」
ジョイ「……いつ、お友達になったので？」
牡丹「いえ、お会いしたことは1度もないで～す」
ジョイ「執事201芸、将棋・人体踏破！」
牡丹「ぐフうっ!!　ひ、飛車がみぞおちに！」
ジョイ「実質初対面の人にタメ口きくなと、今まで何回言いましたか！　少しは学習なさい！」
牡丹「ええ、じゃあどうやれば……」
ジョイ「最低でも以下の内容を含めること。
①初対面のあいさつ：自分が誰で、何というサークルの何者であるか、ハッキリと伝える。
②作品の感想：いつ発行された、どの本で先方のことを知ったか、どこが良いと思ったかを書く。
③原稿依頼：原稿を描いてほしい旨を伝える。本を出したいイベント、締切、ジャンルを忘れずに。ページ数や原稿サイズなどの細かい規定は、引き受けてもらえることが確定してから伝えた方が良い。
④その他：先方の都合により断られてもかまわない、ということを忘れずに書く。
……とりあえず以上ですかな。ただし！　ポイントは箇条書きで挙げましたが、手紙はちゃんとした文章で書くんですよ。敬語にも気を付けて！」



お礼はどうするの？

牡丹「断られてもかまわない、か。必ず描いてもらえるわけじゃないのね。そうだ、お礼って必要？」
ジョイ「大抵の場合、お金は必要ありません。その作品が載る本をゲストの希望する冊数だけ差し上げることと、自分がゲストを頼まれたときに快く引き受けることとは最低条件ですが、あとはイベントの際に相手サークルさんに差し入れとか、それぐらいで十分でしょう」
牡丹「う、自分の本がお礼ってけっこうプレッシャー……。お礼として釣り合わないほど自分の作品が未熟だと思うなら、恥ずかしくて頼めませんね……」
ジョイ「萎縮しすぎるのも考えものですがね。それと、プロとしても活動されているような方に依頼する場合、ちゃんとお金で謝礼をした方がよい場合もあります。その辺は、『お礼はこれこれの形で』と早いうちにハッキリ伝えた方がよいでしょうね。日程やお礼を理由に断られても、相手を悪く思わないように！」
牡丹「う～ん、けっこうハードル高い気がしてきた」
ジョイ「本当は、同人誌を初めて作る人がゲストを頼むのはあまりお勧めできません。不慣れから本が発行できなくなったりしたら、せっかく原稿を描いて下さったゲストに失礼ですからね。自分の今の実力と、目標とする本のグレードをよく考えて行動しましょう」

ギルティギア　ゼクス　発行　晴れのななくさ



キライウザイモスキノウチ？

ギャグ

ギャグに隠れてせつなさ炸裂、乙女チックなモジモジ感がたまらない連作集です。キレイでハッキリした絵もほどよく濃くてステキ！

[illegible]



B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋送料200円分切手＋宛名シール＋80円切手付返信用封筒
〒591-8022　大阪府堺市金岡町1219-16
山下様方　A係

■ゲーパロ館投稿規定

[illegible]

●判型
[illegible]
●サークル名
●通販申し込み先
[illegible]

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は**5月20日(月)消印有効**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

「NEOGEO関連」サイト

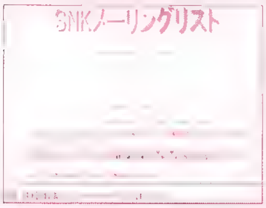
NEOGEO最新作「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」は10～11ページをチェック!!

SNKメーリングリスト
http://minews.com/ml/game/snk/

メアト
メーリングリスト
ROM

SNKに関するメール交換ならココ

メーリングリストへの参加サイトということで、サイト自体にコンテンツがあるわけではないが、NEOGEOファンなら一度は覗いてほしい。メーリングリストの目的は、SNKの各ゲーム・ネオジオゲームファンの情報交換・コミュニケーションを図るということにある。扱う話題はSNKに関するものというもので、各種格闘ゲーム全般やハードウェアはもちろん、掲載雑誌情報や裏技&連続技の各種攻略情報などなど、NEO GEOゲームに関する話題なら何でもOK。メールでのコミュニケーションは掲示板とは異なった趣で楽しい。ぜひとも参加を。



メーリングリストへの参加はこのサイトで登録をして行なう。参加したら積極的にメール交換をして楽しもう。パソコンでの参加が便利。

格闘検索指南
http://www.interq.or.jp/red/

PLAYMORE
ジャンル

NEOGEO関連の万全な検索機能

NEOGEO関連の情報を全方位で網羅して検索することができるサイト。検索キーは総合から個別タイトル、アーケードや家庭用、イベント情報などが挙げられる。検索機能として登録されているサイト数も重要だが、同程度の重要な要素に使いやすさがある。このサイトではディレクトリやフリーキーワード検索など使いやすい機能が提供されているのだ。また特筆すべきは「NEWS！」のページで、最新情報や業界動向などからNEOGEO関連のものがピックアップされており、情報量も豊富なのだ。NEOGEOファンは必ずチェックしよう。



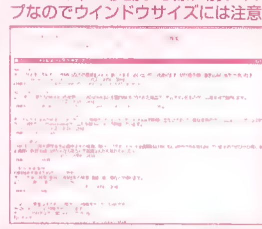
「NEWS！」は最新の業界動向やトピックスが文字情報やサイトへのリンクなどで情報提供される。要チェック！　また、サイト登録するべし！

Earth
http://www.chirashiya.com/snk/

リンク集
キーワード検索
全文検索

NEOGEOのキーワード検索ならお任せ

NEOGEOに関する検索機能を提供することに特化したサイト。シンプルな画面と操作方法で得られる情報は膨大な量を誇る。『餓狼伝説』などの特定の検索キーにはリンクが用意されており、一発でサイトを探すことができる。また検索キーには何を指定してもOK。「愛」といった語句でもサイト検索ができる。また単なる検索だけでなく、アクセスランキングや更新順（最新のものから）にサイトを表示することも可能だ。なお、検索でヒットしたサイトへ移動する際に別ウインドウで表示するタイプなのでウインドウサイズには注意してほしい。



画面は「メタルスラッグ」で検索した結果。このようにキーワード検索を行なう機能がある。もちろん「愛」で検索をしても同様の結果が得られる。

「バーチャファイター」CGサイト

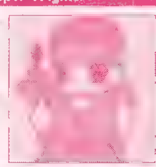
NAMANURUI HOMEPAGE G-ROOM本店　G-壱号
http://www.ipc-tokai.or.jp/~suzuki-h/

G-壱号さん、G-弐号さん、天魔さんによる同人サークルのサイト。どっしりとした色調が絵柄と相まって、独自の世界間が楽しめる。通販へのリンクもあり。



強い奴らに会いに行け！
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=VFighter

携帯電話対応のページ構成で、『VF4』イラストが掲載されている。また、イラストだけでなく攻略情報も充実しているのでぜひブックマークに追加したい。



ばーちゃる。　濃田エイカ
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/5941/

ゲーム関連イラスト&『VF4』COMIC漫画（オススメ！）を中心に、バーチャ替え歌（これもオススメ！）ほか、楽しいコンテンツが掲載されている。



功夫小屋
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/5758/

さまさまなタッチを内容によって使い分けたイラストが楽しめる。コンテンツには漫画もあるが、お絵かきBBSで展開されるキャラ&トークも楽しみたい。



エデンの東　EDA-BUN
http://fujisawa.fujisawa.machida.tokyo.jp/ta_suga/eda.html

『VF4』ほかゲームイラストを中心に大きな瞳とはよはよなボディのイラストが掲載されている。全般にバイ度高し。掲載画像は壁紙として利用できるものもある。



タカノツメ
http://briant.hoops.ne.jp/

『VF』のイラストや関連日記の掲載に加え、同人活動（『VF』）のインフォメや通販情報を掲載している。落書きコーナーもオススメ（笑えます）。ギャグ度がやや高め。



LINKS wwwの泳ぎ方

バーチャファイター情報部
http://www.g-rev.com/Special/VF/

僕残 ver.4
http://d-plan.hoops.ne.jp/

極 ~kiwami~
http://www.interq.or.jp/silver/choakira/

GenePool
http://isweb17.infoseek.co.jp/play/generich/

OVER-WEIGHT
http://www5d.biglobe.ne.jp/~VF4/vf4/html/frame2.htm

S-PROJECT
http://www.spro.jp/

◆P+K+G first edition
http://www1.sphere.ne.jp/aoi-nt/

Inoccent Wold
http://www02.so-net.ne.jp/~naoki_o/

NON POLICY
http://www.h2.dion.ne.jp/~bishop/

AngelWhisper
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/gfaoi/

『VF』関連サイトは他ゲームと同様に、イラストや小説といった二次創作系とコンボ開発やキャラクター別テクニックなどの攻略系に大きく分類することができる。

ゲームの性質を反映してか、サイト数としては攻略系サイトの方が多いのが実情。しかし魅力あるキャラクター（というか男性陣は濃いぐらい）たちも楽しみの一つであるゲームだけに、二次創作系のサイトもがんばってほしい。

攻略系サイトの特徴としてキャラクター別の攻略が多いのも特徴。あらためて『VF』というゲームの奥深さを感じることができる。

今回紹介した攻略系サイトは、総合的にゲーム情報を扱うメジャーなサイトから、特定のキャラクターのみ専門に扱うサイトまでを紹介している。どちらも情報としては対戦プレイの即効薬的な情報が多く、ぜひとも一度はアクセスしてほしい。

ということで、『VF』を攻略で！　対戦で！　二次創作で！　といったいろいろな形で楽しむためにも、インターネットを泳ぎまくって、より『VF』を楽しむべし。

泳ぎ方PLUS !
前号（2002/05号No.024）掲載のゼクサー同盟の管理人お名前が誤って掲載されました（「レイヴン」×「レイブン」）。誤りを訂正するとともにお詫び申し上げます。ということで今回はTIPSはお休みして、URLリストをはぁ～っと掲載してみました。今後もテーマに併せてURLリストを掲載していきます。&サイト自薦他薦募集中。

あの大名作シューティング『怒首領蜂』の正統後継者として出撃する『怒首領蜂　大往生』。その激しい弾幕と設定に、燃えて萌えろ！

DOLL者出撃！

「設定資料集」

dodonpachi DAI-OU-JOU Graphic Arts

1000年昔……。

先代の文明国家は兵器に戦略意志を持った機械（マシン）兵団を創り出し、無人の世界大戦を行なっていた。

やがて世界大戦は、誰もマシン兵団の戦闘を抑えられなくなるほど暴走し、人類はかろうじてそれを抑え込んだ。すべてを失いかけた人類は、その過ちを繰り返さないようマシン兵団を月に封印したのだった。

そして1000年の時が過ぎ、人類の文明が平和に向けて使われる時代が訪れていた。この時代はロボットの技術が発展し、人間に出来ないような難解な作業は、すべてロボットに任せる事ができるほどになっていた。

そんな時、月では異常な動きが報告されていた。封印していたマシン兵団が起動しているというのだ。

何者かによって封印が解かれたのか……それともコンピュータの意志か……。

国連軍は、目覚めたマシン兵団が地球を目指して戦力を整えつつあるとの情報を掴むと、月の首都である月華儚（ルナポリス）に向けて先制攻撃を仕掛けていった。

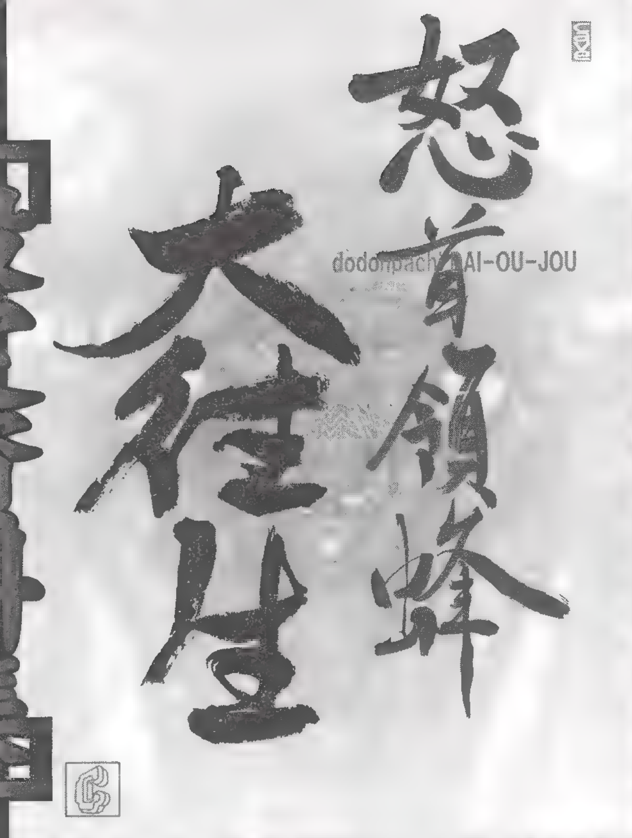
その作戦に参加した戦闘員の中に、戦闘機の「強化」兵器を司る専用ナビゲータ「エレメントドール」がいた。

エレメントドールとは、戦闘機に接続・装填することで、戦闘機すべての兵器プログラムを管理し、武装の強化を図る戦闘用ロボットだ。

この「エレメントドール」の出現は、戦闘機の強化を容易に行なうことを可能にし、またそのタイプによって、強化する兵器を変えることができるなど実戦において欠かせない存在になりつつあった。

ここに一つの矛盾が発生していた。

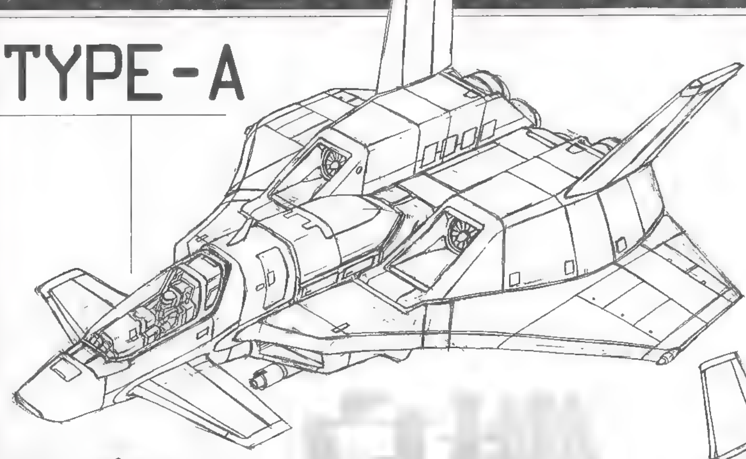
人類は、機械対機械の戦争の過ちを、もう一度繰り返そうとしているのだった……。





自機

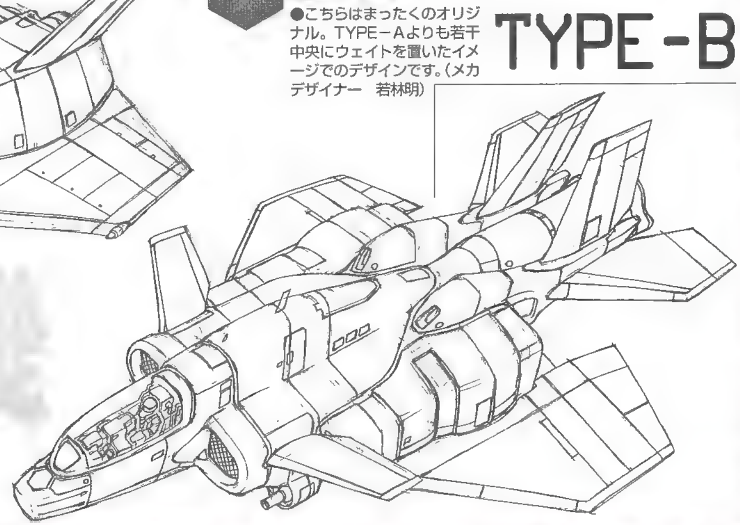
TYPE-A



開発コメント

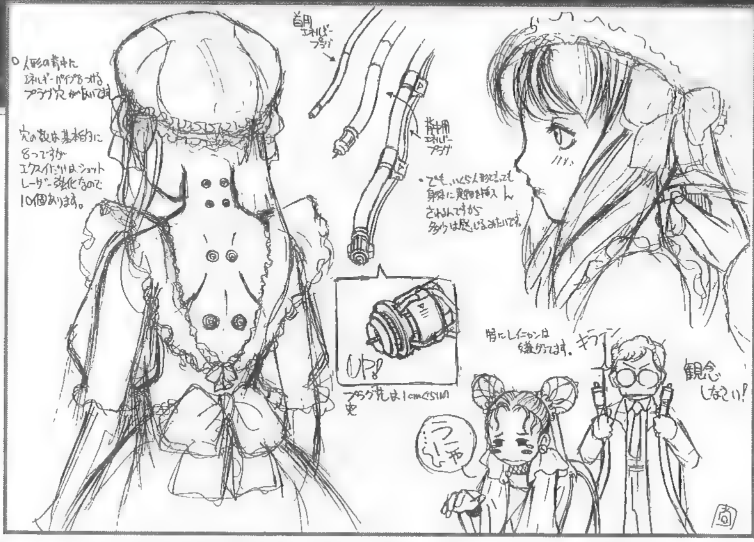
●前作「怒首領蜂」のTYPE－Aを踏襲しつつ、現代の戦闘機の線を混ぜたイメージでデザインしました。（メカデザイナー　若林明）

TYPE-B



開発コメント

●こちらはまったくのオリジナル。TYPE－Aよりも若干中央にウェイトを置いたイメージでのデザインです。（メカデザイナー　若林明）



ELEMENT DOLL





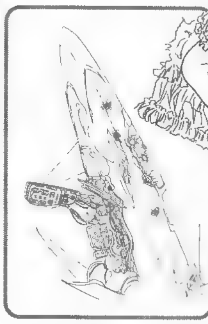


●メカとのギャップを出したく思い、ゴシックロリータをコンセプトとしてデザインしました。お人形らしく、タテロールとフリルを中心に描く事を意識しましたが、タテロールはほとんど描いた事がなかったので、バランスを取るのが大変でした。

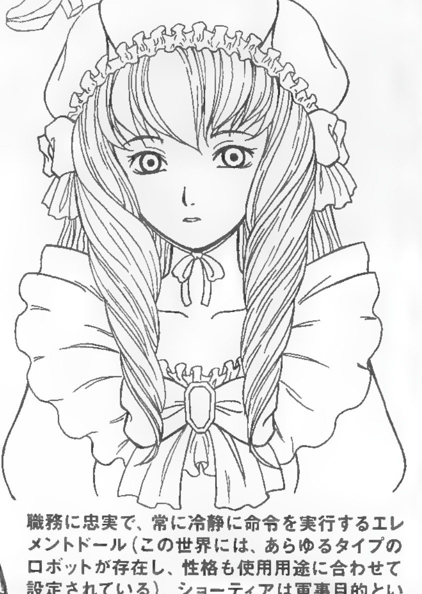
外側のスカートは、チューリップを意識して描きました。初めは足首のあたりまであったんですが下に重心が行ってしまったので、短くカットして、その分フリル部分のボリュームを上げました。

ショーティア自体も前髪のデザインを少しずつ変えていったので、実際のドールセレクトの顔と今の顔とは、大分印象が違います。

（キャラクターデザイナー　佐藤尚平）







コメント

●ショーティアのお姉さま方です。それぞれの仕事に応じてプログラムも変えられてます。

もともと社会福祉や人間のサポートをする人形として開発されてたので、さまざまな職業に就いてます。最後に作られたショーティアだけ、軍用としてカスタマイズされました。

職業によって服装も変わってきますが、タテロール・フリル・リボンは変わりません。　（キャラクターデザイナー　佐藤尚平）





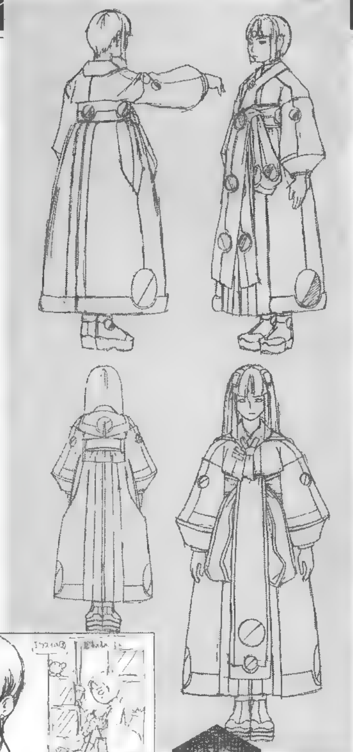
職務に忠実で、常に冷静に命令を実行するエレメントドール（この世界には、あらゆるタイプのロボットが存在し、性格も使用用途に合わせて設定されている）。ショーティアは軍事目的という事もあって、極めて無表情に作られている。その鉄の冷たい表情は、戦争を繰り返す人類を冷ややかに見つめているようにも取れる……。

DFSD-010 | ショーティア

メインショット強化型エレメントドール

SHOTIA

怒首領蜂 大往生









開発コメント

●初めは日本人形をコンセプトとして描いていたのですが、前の二人が「綺麗・可愛い」で来てるので、今度は「かっこいい」感じの方が良いのでは？　とアドバイスを受けました。なるほどと思ったので、それにプラス「セクシーさ」も入れてみようと描いたのがエクスイです。

今まで描いていた絵のスタイルと違ったので、うまく描けなくて苦労しました。露出も、露骨にいやらしくならないようデザインを心がけましたが、どうでしょう？（キャラクターデザイナー　佐藤尚平）





数世代前の旧式エレメントドールで、性能にクセがあるものの、それを克服した時に幅広い操作をカバーできる長所がある。機能重視で作られているため、同乗するパイロットの人間的な配慮に若干の難がある（つまり、反抗的な部分もあるということ）。

FSD-002　エクスイ

エキスパート強化型エレメントドール

EXY



DFSD-014　レイニャン

レーザー強化型エレメントドール

LEINYAN

反戦派の開発者が意図的に組み込んだ、「人間らしさ」をプログラムされているエレメントドール。本来、介護用ロボットに組み込まれるプログラムが戦闘に組み込まれた時、レイニャンは「パイロットの命を守る」という命令に変換した。そして、その感情は、もっとあたたかい人間らしい感情に変化していくのだった……。

●ショーティアが綺麗な「お人形」として描いたので、レイニャンは可愛らしくデザインしようと心がけました。

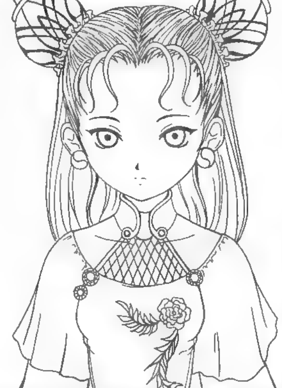
服装なんかも子供が着るカンフー着にしようと思いましたが、少し背伸びをした感じにしたかったのでチャイナドレスをアレンジしたものにしました。表情も感情プログラムが組み込まれているので、他の人形よりも表情が付けやすかったです。

描くほどに顔が幼くなってきてると、突っ込みをよく受けます……。

（キャラクターデザイナー　佐藤尚平）

開発コメント



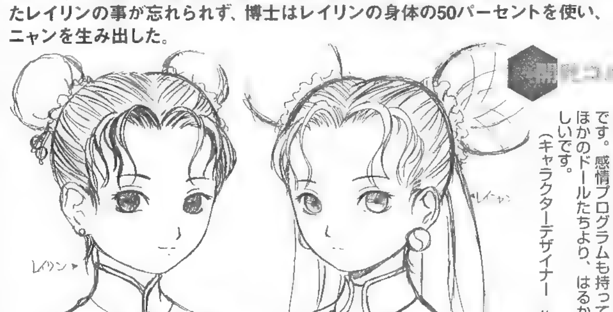






レイリンとレイニャン

レイニャンの生みの親である博士の娘がレイリン。不慮の事故で亡くなってしまったレイリンの事が忘れられず、博士はレイリンの身体の50パーセントを使い、レイニャンを生み出した。



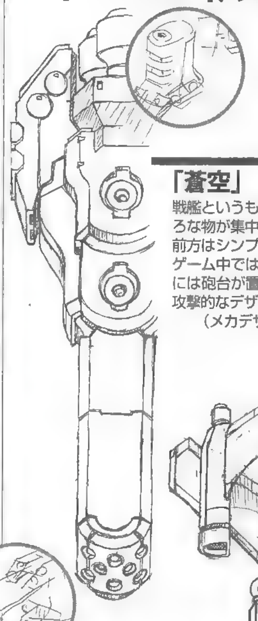
開発コメント

●実際レイニャンは生身の生体を使ってるので、ほかの人形よりも寿命が短いんです。感情プログラムも持っているため、ほかのドールたちより、はるかに人間らしいです。

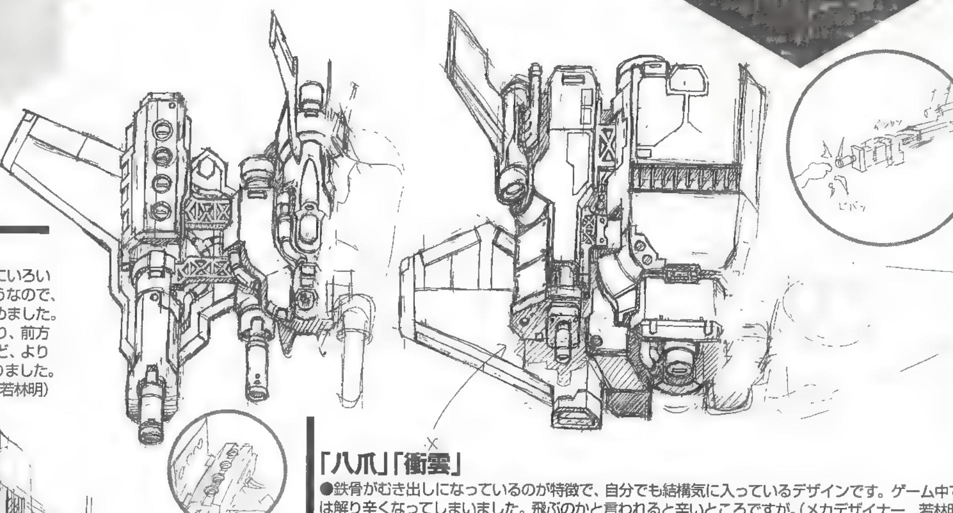
（キャラクターデザイナー　佐藤尚平）

小型・中型機

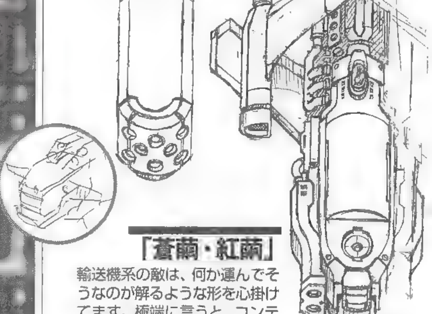
小型・中型敵に関しては、怒首領蜂に登場したメカの形を踏襲したデザインにしました。飛行物に関しては、全体的に翼の部分を多めにして少しでも飛びそうな形を意識しつつ、薄っぺらくならないようにしました。地上物は無骨な直線の中に曲線を混ぜて、退屈な形にならないようにしています。　（メカデザイナー　若林明）



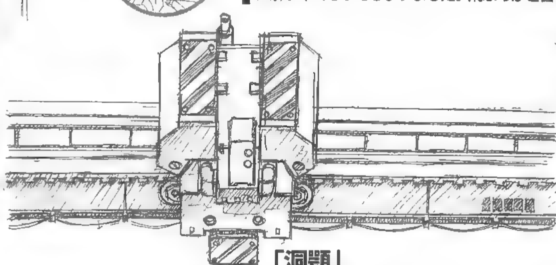
「蒼空」
戦艦というものは後方にいろいろな物が集中してるそうなので、前方はシンプルにまとめました。ゲーム中では都合により、前方には砲台が置かれるなど、より攻撃的なデザインになりました。
（メカデザイナー　若林明）



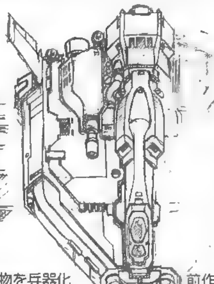
「八爪」「衝雲」
●鉄骨がむき出しになっているのが特徴で、自分でも結構気に入っているデザインです。ゲーム中では解り辛くなってしまいました。飛ぶのかと言われると辛いところですが。（メカデザイナー　若林明）



「蒼繭・紅繭」
輸送機系の敵は、何か運んでそうなのが解るような形を心掛けてます。極端に言うと、コンテナに羽根が生えてるような。
（メカデザイナー　若林明）



「洞顎」
ステージ4は建設現場なので、そこにある物を兵器化したというコンセプト。クレーンに兵器を強引に取り付けた感じにしました。（メカデザイナー　若林明）



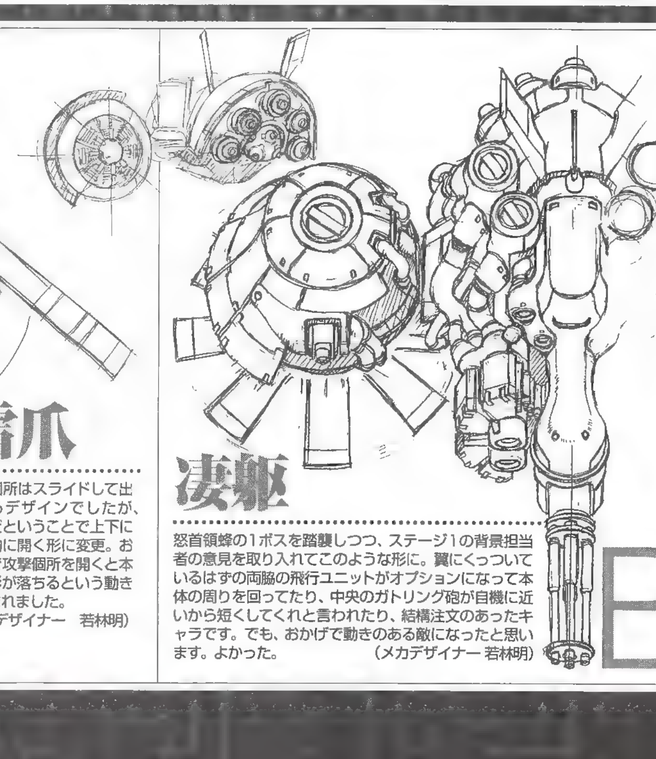
「天爪」
前作では地上物でしたが、今回は空中敵として大活躍。
（メカデザイナー　若林明）

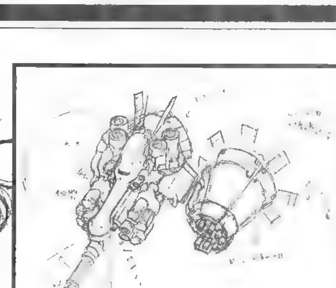
首領 BOSS



雷爪

攻撃個所はスライドして出てくるデザインでしたが、地味だということで上下に立体的に開く形に変更。おかげで攻撃個所を開くと本体に影が落ちるという動きが生まれました。
（メカデザイナー　若林明）





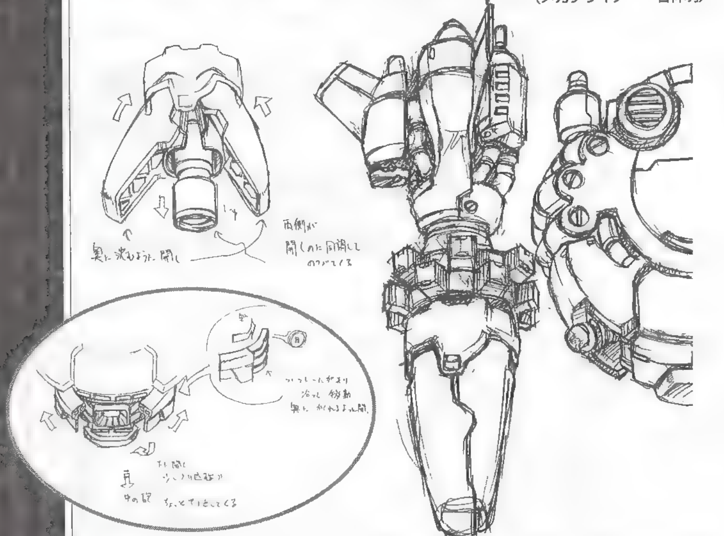
凄躯

怒首領蜂の1ボスを踏襲しつつ、ステージ1の背景担当者の意見を取り入れてこのような形に。翼にくっついているはずの両脇の飛行ユニットがオプションになって本体の周りを回ってたり、中央のガトリング砲が自機に近いから短くしてくれと言われたり、結構注文のあったキャラです。でも、おかげで動きのある敵になったと思います。よかった。　（メカデザイナー 若林明）

怒首領蜂 大往生

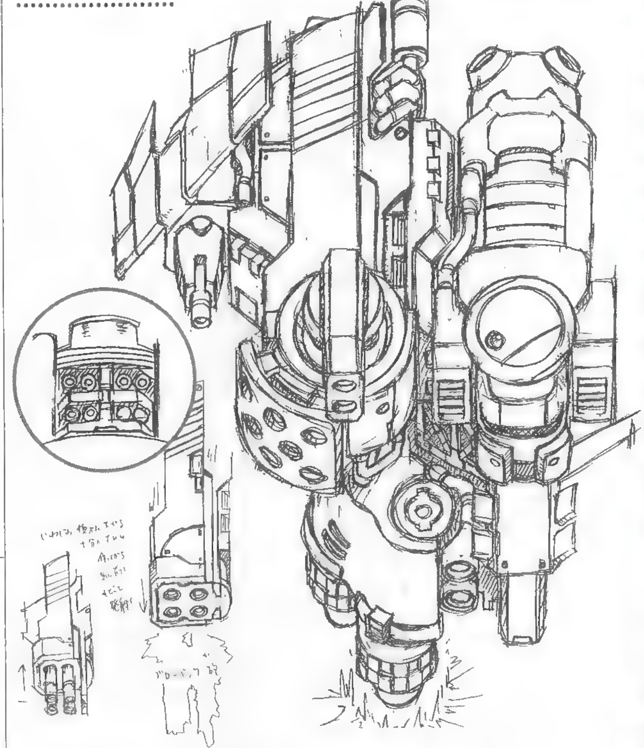
空羅

本体とは別に動くパーツを付けたら攻撃を考えやすく、かつ幅が広がるものだろうかと思いオプション的なものを両脇に付けてみました。開発内では一時物議を醸したデザインです。自分では気に入っていますが、ちょっとやり過ぎたような気もします。
（メカデザイナー　若林明）



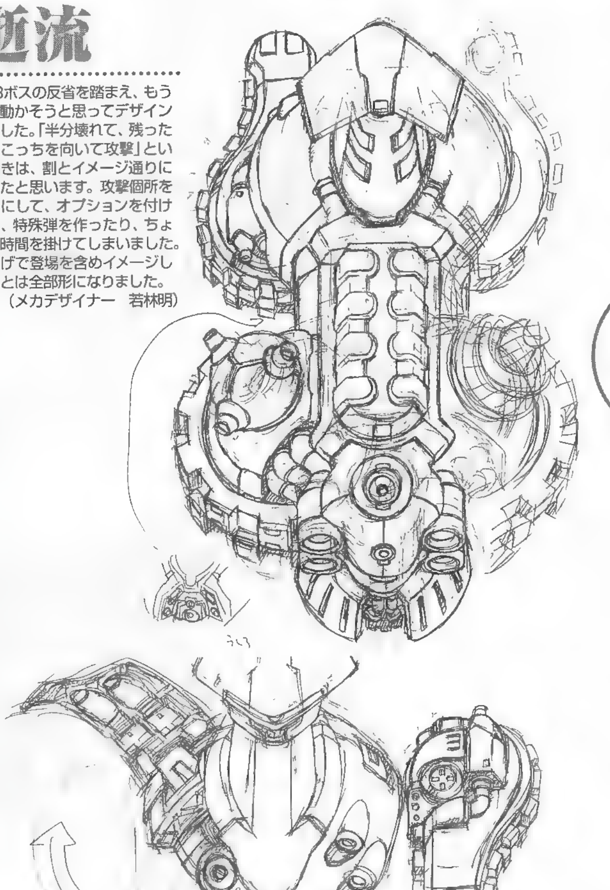
百虎

硬そうで四角いイメージをそのまま形にしました。そうしたら逆に塊っぽい、動きの少ないものになってしまいました。ちなみに足でぐるぐる回ってるのは飛行ユニットです。ほかの3、4ボスにも付いてます。
（メカデザイナー　若林明）

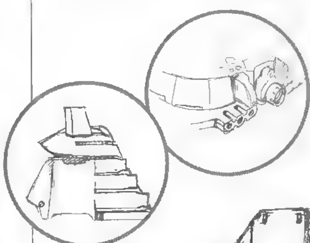


逝流

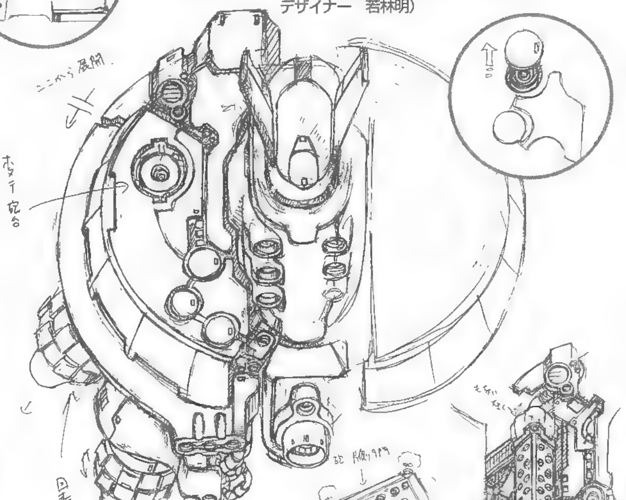
2、3ボスの反省を踏まえ、もう少し動かそうと思ってデザインしました。「半分壊れて、残った方がこっちを向いて攻撃」という動きは、割とイメージ通りに出来たと思います。攻撃個所を多めにして、オプションを付けたり、特殊弾を作ったり、ちょっと時間を掛けてしまいました。おかげで登場を含めイメージしたことは全部形になりました。
（メカデザイナー　若林明）



巌武



大きな武器庫が空を飛んでるようなのをイメージしました。武器庫という割にミサイルポッドが一対出てくるだけなんですが。開発の早い段階でデザインを起したしたものなので、甘いですね。これも攻撃パターンが平坦なものになったしまいました。ラインの全体的な流れは悪くないと思うんですが。（メカデザイナー　若林明）





アルカディア 読者の皆様江
そんなARIKA
第4部
小林真文
これはアリカの広告でーすxxx
ステキ戦士☆ 今月のキャサ夫くん
流石!降格戦士ッ
拳王 帝王 覇王
ハイ!おちた
拳王とか帝王のレベルでもまだ言われるオッ!!?
……
オマケ戦士☆ 今月のミルラくん
渋谷で勝てないから他所へ段位を狩りに出たよ♡
はい! ハイエナ十段!
自慢!!?
うん♡ かなり気まずい♡
……
いっちゃん やさしさ週間です♡
秋葉原のトライアミューズメントタワーにてテクニクビートのロケをしますですよ
やさしさ事前告知
確かに伝えましたよ! 犬さんも楽しく見に来るとよいでしょう…
犬はずっとやさしさについて考えています
では! やさしさ〜♡
でもせっかく伝えたものは大切にしなくてはなりません…
まあ万が一のHPチェックには余念ないがな!!!
前日
アリカのHPよーし 上ライのHPよーし 不隠な告知な〜し
当日
フト…
りってきま…
画板筆 着付グッズ
コタちゃんへんでできるもん!!!
ダメ!!! 信じることが大切なのッ
ってことでいってきま〜す
サインペン持ってきた?
ドカガッ
犬サイン会
いやいや今回りっちゃんはマジでまったくのノータッチによろよ! お店の人に犬はどうあつかってもいいと言ったら…
言うな〜〜ッ
つーか言う前に言えぇ〜〜ッ(主語・本人に)
春うららの電脳街で今日の仕事は文房具捜しだよ♡
ありゃしねえ!!!
なんつてよ 泣いてねーよ 泣いてねーよ
全部だぜぇぇ!!!
さあどっかりでもかかっていらっしゃ〜い!!!
色紙はお店の方が用意してくれた
サインあり□
ラっきロケ?
知ってた
あ! 来てたんですかあの。
ひゃあ♡ メガテンさんッ
サイン会…ですか?
ミルラです! サインはいいものです!!! さあ!ここに「小林賛江 メガテンより」と!!!
きゃあ きゃあ
お店の色紙で何してる!!?
ガッ
げぼうッ
色紙いらんかね〜〜っ 新品だよ〜
サイン…会っ?
AYAさんも来た
いいじゃん どーせ余るのに
…前に同じ場所同じシチュエーションでサインしたの時速一人だったことを思い出す…
ひーん ひーん
いーや今日は曲を聞きに来たのさ!!!
あの…
ガバッ
息子さんを描いて下さい
女の子だッ!!!



アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎致します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却致します)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。

●応募作品(デザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。(ソースファイル及び製作期間付き)

●応募作品(プランナー)
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
(A4サイズで5枚程度)

●応募作品(ネットワークエンジニア)
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
1次募集：H.14　6/3〜6/28　2次募集：H.14　9/2〜9/30
3次募集：H.15　2/3〜2/28

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA
人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

GAMEMAKERS
News Transmitter

今月は、皆さんからの質問ハガキが桁違いに多いプレイモアさんと、ちょっと謎のメーカー、オリエンタルソフトさんが仲間入り！

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

ムサピィプロジェクトももうすぐフィニッシュ。結局1年近くかかったことになる。夏に内々で披露したときは、秋ごろには完成するかと思っていたけど、なかなか予定通りにはいかないものですねぇ。ということは今計画しているプロジェクトも2年くらいかかる計算か……。

(株)エコールソフトウェア　真鍋

Alfa System

最近第6世界担当とかいうわけ分からん肩書きを付けられて正直困惑してるところなのですが結局そっちの方でいろいろやる事になっているので肩書き通りだからからまあいいかという諦めに似た感覚を覚えつつも「第6世界が一」とかずっと言ってると何だかアレな人と誤解されそうでいやーんとか思っている今日このごろです……って、俺、アレな人だからいいのか。

(株)アルファ・システム　NAOKI

av

あぁ、やっとこの場で堂々とコメントが書ける日がやってきた！
皆さん、読んでくれました？
巻頭の名越さんのインタビュー記事。待ち遠しくなったでしょ？
「F-ZERO AC(仮)」
ばっちり期待して下さい。
これから、少しずつ秘密を明かしていきますよ、続報をお楽しみに！

(株)アミューズメントヴィジョン　まさ

ADORES

去る3月24日、お酒を飲みながら競馬ゲームが楽しめる大人の為のアミューズメント施設『ロンゴロンゴ銀座店』が閉店致しました。今までご利用頂いた皆様、誠にありがとうございました。そして、まもなくアドアーズの新しいゲーム場がオープンを迎える予定です。全店統一イベントも始まります。お楽しみに!

アドアーズ(株)店舗運営部
"N"yass.

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

フェチ開幕中。



by開発者一同。

G.REVOLUTION

現在暗躍中です。なのでネタが出せません。
スミマセン……とりあえず近日公開（予定）のアーケードゲームを製作中、ということでお披露目までお楽しみに！

http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

今回はアナログゲーム『Catan(カタン)』の宣伝。このゲーム、電子ゲームではなくてドイツで生まれた、皆でワイワイ遊ぶ卓上ゲームなのだ。高い戦略性と絶妙なバランスが世界中で愛されてるんです。いや、堅苦しい説明抜きにして本当に面白いんです！　皆もぜひ、家族や友達とハマってみてね！　詳しくはカプコンHPでチェックだ！
http://www.capcom.co.jp/

(株)カプコン　宣伝チーム　春麗浦沢

PORT ORIENTAL SOFT

ファン待望の新世界！　堂々デビュー
1：Gストリーム（シューティング）
2：麻雀旋風（マージャン）
3：NEW　POKER（新ボーナス）
4：クレオパトラ（スロット 4コマ3段）
胸おどる ワクワクの新ゲームの展開にご期待下さい。
TEL：03-5292-9872
FAX：03-5292-9830

オリエンタルソフト(株)　岡本

SEGA

4月28日に渋谷駅至近の「渋谷GIGO」5階にダーツバー「Bee」がグランドオープン致しました。近くにお立ち寄りの際にはぜひ!!　また、「ハイテクランドセガ渋谷」では4月27日～5月6日まで「渋谷バーチャ博」を開催致します。VF全50画面25組対戦や著名プレイヤーの対戦イベントなどのほか、VFの貴重な資料を展示。ファン必見!!

(株)セガ　広報　田中

Seibu

こんにちは、G-ストリームの動向が気になる5号です（笑）
ついに、アレな麻雀ゲームも10作目です。今回は通信対応となっており、お互いのストーリーに干渉し合う事で、よりおいしい展開になっていく、というシステムになっております。ロケで見掛けましたら、ぜひお試し下さい。

(有)セイブ開発　「代理5号」

SUNSOFT

毎度どーも。サンソフトです！
この号が出るころには、街はサッカー一色になっているんでしょうなぁ。
あぁ～楽しみ～……。
……（妄想中）
……（妄想中）
6月は仕事にならない気がします。

サンソフト・広報・わたなべ

Sammy

皆さん、こんにちわーっ。とうとうGGXXの開発が終了致しました。この本が出るころには発売まで秒読みの段階だと思います。というか、そうであってくれ！(願)ゲームセンターで見かけたら、ぜひ、積極的に対戦して下さい。僕もゲーセンでどんどんとやります。見かけたら、よろしく！　来月はいよいよ「ブリジット妹計画発動！」(嘘)

サミー(株)　広報　竹中

TAKUMI

前号で4月4日に発売予定と記した「お天気ころりん」ですが、少々延期になった模様です。この号が発売されるころには出ているといいのですが……。この場を借りてお詫び申し上げます。
その代わりに一つ情報を。あの「ナイトレイド」も現在PS移植開発中です。乞う御期待！
http://www.takumi-net.co.jp
(株)タクミコーポレーション
商品企画課 藪本 利彦

TAITO

み：ライジンピンポン好評稼動中！ 次回作は何でしょうか？
松：あえいうえおあ（口の体操）
み：発声練習して誤魔化さない。
松：MCたるもの何時でも鍛錬は怠ってはいけないものなのだ。
み：それは後でもできるでしょ、次回作の情報を教えて下さいよ。
松：そうですね、三次元の物体が画面にばっと出てですね入力装置によってがっと動くんですよ。
み：何かは作っているみたいです。
(株)タイトー 松桐坊頭&みう

sega rosso

皆さん「頭文字Dアーケードステージ」プレイしてますか～？ 本当街中では盛り上がっていますね。インターネットランキングも相変わらず熱い感じで、私のタイムがどんどん下へ追いやられて寂しいです……。練習はしているのですが、密かに限界を感じている今日このごろ。やっぱりゲームセンスが無いのかなぁ？
(株)セガ・ロッソ 小林 令奈

SEGA-AM2 Co.,LTD.

先日行なわれたゲームジャム2には来ていただけましたか？ SEGA-AM2のACタイトルは、『ザキングオブルート66』を出展。また、ACで稼動中の『ビーチスパイカーズ』がNGCに移植される発表も致しました。しばらく新作ACタイトルはありませんが、現在も皆さまに喜んでいただけるゲームを鋭意開発中ですのでお楽しみに！
http://www.sega-am2.co.jp/
(株)SEGA-AM2 広報 たくあん

NOISE FACTORY

いろいろと言われてますが、連続マスターUPもどうにか乗り越えました。一番知ってほしかったことは闇に葬り去られ、明かされることは無いでしょう。
次は「新・豪血寺一族（仮）」です。やっと自由に作れるタイトルです！
(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

namco

魔斬クロスレビュー

実物の剣で斬って相手を倒していく爽快感は秀逸。ゲーム開始時のチュートリアルも親切だ。剣を大きく振ると相手に大きなダメージを与えられるのも分かりやすい。主人公のキャラクターの顔が内藤陳な点は好みが分かれるところ。
評価：5億点（キュービックジルコニア殿堂入り）
(株)ナムコ 新井

TREASURE

「リーダーッ！ 海外サイトの情報では5月30日にDC版斑鳩が発売されるそうです！」
「ほほう、誰かが移植してくれているのか?」
「さぁ？ 聞いたことありませんが、もし本当だったら仕事が減って僕らも楽になりますよね?」
「うむ！ そうだな。ハッハッハーって、んなわきゃねーだろ……」
教訓：「家宝」は寝て待て
(株)トレジャー 井内 ひろし

TECMO

突然ですが、皆さんはやっぱりワールドカップって楽しみですか!? 実はワタシ、サッカーは全く分かりません(汗)……。でも!! そんなワタシでも楽しめるサッカーゲームを5/16に発売します。その名も『爆烈サッカー』！ 「必殺技」なるものをガンガン出し合って闘う、メチャメチャスゴイゲーム!! ド派手な技が満載です！ お楽しみに～♪
テクモ(株) つっちー

Fuuki

春も終わろうとしている時期ですが、皆さんはいかがお過ごしですか?
フウキ開発にはなかなか「春」が訪れません。

とりあえず、春が来るのを信じて頑張りますので、皆さんのご意見をお聞かせ下さい。

http://www.fuuki.com
フウキ開発室一同

Hitmaker

3月中に桜が満開になったおかげで花見を予定してた日にはすでに散ってるし。まだ春だってのにTシャツで平気なくらい暑いし。どうなってるんですかね、今年の気候。ま、そんなことはどうでもいいんですが『The Maze Of The Kings』と『チャンピオンフットボール』稼動まで迫ってきました。両タイトルとも自信作なんで、見かけたらぜひ遊んで下さいね。
http://www.hitmaker.co.jp/
(株)ヒットメーカー 西村ケンサク

VISCO

もうすっかり春爛漫。
待ちに待ったゴールデンウィークはどんなご予定でしょうか。
もうそろそろメダルゲームが発表予定です。お楽しみに！ この連休にはラスベガスに行って腕を磨いておいてね！ 築け、巨万の富!!!!!
お金が旅費に消えた人は一発逆転のスロットで狙うのもいいかも!?
その一枚に魂を賭けろ!!
(株)ビスコ 広報 Mr.クラウン（仮）

BANPRESTO

今月は、待ちに待った「ゴールデンウィーク」です！ 学生さんも新社会人も、皆さんそろってお近くのプライズポイントに足を運んで下さいね。
5月の11・12日は東京おもちゃショーが開催されます。こちらでも、いろいろ展示してますので併せてヨロシク。
(株)バンプレスト 天笠

質問箱のコ～ナ～!!

●今月は、新潟県のP.N.こびきのよましげ君からのお便りです。

うちの近所では、全く『ワイルドライダーズ』を見掛けません。
今後、再出荷する予定は無いのですか？ 地方の小店舗には厳しい価格なので、入荷されないだけなんですか？ 家庭用ではなく、ゲームセンターで遊びたいので、何とかして下さい！
A1.う～む。あなたはなかなかいいセンスをしてますねぇ。昨年発売された『ワイルドライダーズ』、一部マニアからはなかなかいい評判なんだけど、発売から時間がちょっと経ってしまったんで、新しく入荷されるのは難しいかも知れないですね。（ワウ Kaz）
☆メーカー広報さんへの質問はこちら！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

『アルカデ嘆願書』
「アレほしい！」という読者の声をメーカーにぶつけてしまう「アルカデ嘆願書」もよろしく。「アレほしい！ これ作って！」と、気軽に言ってみよう！
もちろん、メーカーさんには編集部からキチンと渡しておきますよ。宛先は上記住所と一緒！ お便りお待ちしています。

WOW ENTERTAINMENT

これが発売されているころはゴールデンウィーク真っただ中でしょうか。
AOUが終わり、GameJam2が終了、次はアメリカでE3ショーがあり、イベント準備が終わっても終わっても、続いていますがもうじき一段落です。イベントもさることながら、現在開発チームが一団となって製作中の期待の新作「The House Of The Dead 3」。発売はまだはっきりお伝えできませんが、5月の半ばごろから皆さんに最新情報をお伝えできると思います。ホームページも要チェックです。http://www.wow-ent.co.jp/
(株)ワウ エンターテイメント 広報Kaz

PLAYMORE

初めまして？ (^_^;) ご挨拶が遅くなってしまい申し訳ありません。
旧SNKの著作権をプレイモアで引き継いでいるのは、もう皆さんご存知だと思います。歴代のタイトル（キャラクター）をはじめ、そのほかのタイトルについてもプレイモアからお送りしていきますので、皆さんかわいがってやって下さいませ。
今回記事になってます「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」も5月末稼動予定です。
http://www.wow-ent.co.jp
(株)プレイモア 門脇

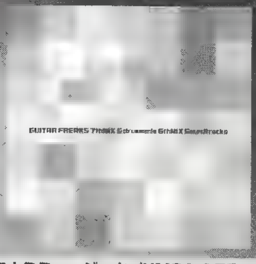
DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

すっかり春めいてきて、ゲーセンへ足を運ぶ回数がぐっと増えてきたこのころ。時期に比例するかのように、VGMリリース戦線もにわかに活気づいてきた。久々に攻略DVDも加わり、バリエーションたっぷりにお届けしよう。

GUITARFREAKS 7thMIX & drummania 6thMIX



稼働から超スピードで登場!!

2月末に稼働し始めた最新作のサントラが早くも登場だ。新曲はもちろん、ボーナストラックとして「GETAWAY」「O JIYA」のオリジナルロングバージョンを収録。お馴染み、別冊バンドスコアでは高難度の人気曲「WILD RIDE」を掲載したお得盤だ。

コナミミュージック／KMCA-158　5.1発売　¥2,243（税込）

①GETAWAY ②Rebirth ③ROCKIN' PARADISE ④スイマーズ ⑤O JIYA ⑥DREAM RUSH ⑦Destiny lovers ⑧WILD RIDE ⑨Double Trouble ⑩すてきな雨あがり ⑪jet coaster☆girl ⑫Moonlight Walkin' ⑬君のハートにドキュン ⑭誰？ ⑮One Phrase Blues ⑯SMILE FOR YOU ⑰蛹 ⑱under control ⑲Concertino in Blue　ほか全35曲

DVD バーチャファイター4 ～ストラテジー レボリューション～



待望の攻略DVD登場！

まだまだ熱い「VF4」の対戦熱を、さらに盛り上げるアイテムの登場だ。キャラ別の戦術・連続技など、ご存知キャサ夫・ちび太・ブンブン丸の有名プレイヤー諸氏による特濃攻略が詰まっている。これでアイツに差を付けろ！

SCITRON DISCS／SDDV-00007　発売中　¥6,090（税込）

■攻守の極み　－THIS IS ULTIMATE STRATEGY！－
■真剣勝負　－EXTREME MATCH by TOKYO EXPERT PLAYERS－
■エクストラトラック　－MANIAC COMBO EDITION－

（収録時間：105min.）

ミスタードリラー サウンドトラックス／ナムコ



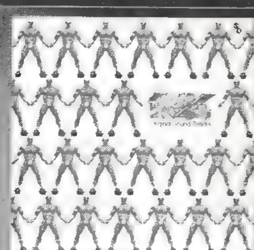
ドリラーワールドの集大成！

これまでのドリラーサウンドを一挙に集めた作品だ。初回特典は豪華なカラーケース仕様、さらにブックレットは新規に描き下ろされたイラストも使用している。先月号で掲載した指田氏・椎名氏インタビューと合わせて聴くのが大吉である。

SCITRON DISCS／SCDC-00178～9（二枚組）　5.22発売　¥3,570（税込）

【SUSUMU DISC】①Georian(solar ecllipse Mix) ②Georian ③Mr.Driller's Theme (Ardenten Ver.) ④sala de masala 2000 ⑤sala de masala ⑥Mr.Driller's Theme ⑦Mr.Driller's Theme 20's　ほか全38曲　【ANNA DISC】①Go→ ②パードゥン ③バランス崩れ ④バランス ⑤アンバランス ⑥プチ ⑦イントロデュース ⑧ブルーグラス　ほか全28曲

鉄拳4　オリジナルサウンドトラック／ナムコ



最新鉄拳サウンド降臨

先日PS2版が発売され、再度熱い視線を集める「鉄拳4」。今や遅しと待たれていたサントラCDがいよいよ発売される。

今までに築き上げた鉄拳サウンドを解体して再構築したというサウンドを、ぜひとも家でじっくり聴いてみてほしい。

SCITRON DISCS・T's ENTERTAINMENT／SCDC-00181～2（二枚組）5.22発売　¥3,360（税込）

【DISC1】①A Fist for a Fist ②Acid Timpani ③Jet ④Fetus ⑤Uninhabited ⑥Didgerhythm ⑦Authentic Sky ⑧Mob ⑨Kitsch ⑩Quadra ～Introduction ⑪Quadra ⑫Bit Crusher ほか全21曲【DISC2】①Draw the Waveform ②Heihachi ③Marduk ④Julia ⑤Christie ⑥Xiaoyu ⑦Steve ⑧Kuma ⑨Kazuya　ほか全21曲

VGM喫茶

都内某所にあるサビレ系喫茶──そこは、店内にゲームミュージックを流す、世界唯一のVGM喫茶であった。

マスター　[illegible]

すると何かい？　今度コナミミュージックから発売された『グラディウス アーケード サウンドトラック』は、『グラディウス』発売17周年を記念したってことかね？　え？　無理に半端な年数で記念にしなくていい？　はは、メンゴメンゴ。マスターは周年記念マニアだからなあ。

そんなワケで、今回は極めてスムースにグラディウスシリーズのお薦めナンバーを紹介していこうと思うんだが、やはりとにもかくにも初代『グラディウス』を押さえとかなきゃ話になんねえってとこだね。

ゲームミュージックの金字塔兼代名詞といえることは言うまでもないけど、曲の完成度自体がもう奇跡に近いんだよ、うん。ここまで人の耳に残るメロディラインが作れるとは、神の技だね。ゲームと一体となって、かつ全く錆び付いていない。一つの世界遺産だね、うん。こりゃあ、絶対将来は音楽の教科書に載ることは間違いないので、今からみっちり聴きこんでおけば、将来近所でもデカい顔ができるはずだよ、うん。

将来といわずに、VGMマニアとの会話の中にも「いやあ、SCCの音も捨て難いんだけどさあ、グラの曲ならやっぱ初代の逆火山かなあ？」とか、シレーっと織り交ぜておけば、いっぱしの通ぶることができるよ。うん。

もちろん、初代グラだけではなく、続編にも名曲はゴマンと存在しているので、『グラディウス アーケード サウンドトラック』を聴いて、これを機にグラディウスの歴史を押さえておいてもいいかもね。つーか、マスター的に、人類が分かり合うためにはコイツを聴いてもらわないと話にならないので、ぜひとも聴きなっせ。

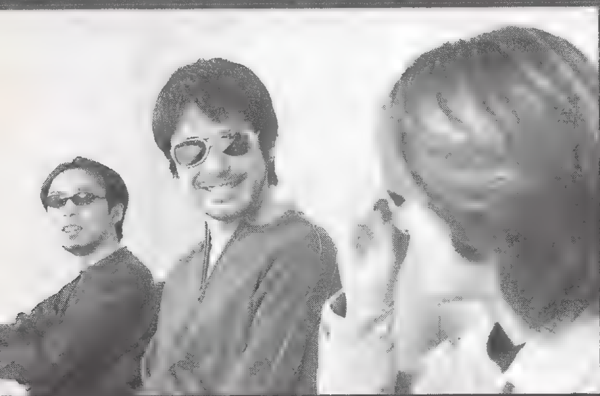
そういえばマスター、その昔『グラディウス』などで使われていた基板である、バブルシステムが起動する際に流れる「モーニングミュージック」のことを、「こいがコナミのテーマソングばい（九州）」と、したり顔で友人に紹介して、えらく恥をかいた覚えがあるよ、うん。



グラディウス
アーケード サウンドトラック
コナミミュージック　発売中（2002.4.24発売）／KMCA-155～6　¥3,800（税込）

それ以降というもの、「モーニングミュージック」を聴くたびに、あの日の恥ずかしい記憶が甦るマスターだ。

ゲー事典　マスターが話していた「SCC」とは、Sound Control Chipの略（Sound Create Chipの略とも言われる）。これはMSXのソフト用にコナミが使用した音源で、8オクターブ5和音を鳴らすことができる。このチップはROMカセットに搭載されており、最初に発売されたのは「グラディウス2」。ちなみにMSXでは、アーケード版と異なる独自のグラディウスシリーズが発表された。



INTERVIEW OF THIS MONTH

from "鉄拳4 オリジナルサウンドトラック／ナムコ"

featuring （株）ナムコ 第一開発本部 **遠山 明孝**
第一開発本部 **神前 暁**
第一開発本部主任 **大久保 博**

昨年の夏に3D格闘の人気シリーズ最新作『鉄拳4』が登場してから約8カ月。ファンが待ち焦がれた『鉄拳4』サウンドトラックCDがついにサイトロンよりリリースされる。そこで今回は、『鉄拳4』のVGMを手掛けたサウンドクリエイターたちにインタビューを行なった。鉄拳シリーズに対するそれぞれの音楽観を秘めたサウンド制作風景回顧録をここに記そう。（Text：福田欄太郎）

スタイルは「ノーコンセプト」

――まずは『鉄拳4』のサウンドコンセプトを教えて下さい。

遠山 今作はコンセプトが無いのがコンセプトなんです。企画やグラフィックチームから「バリエーション豊かに曲を作ってくれ」という要望がありまして、それに応えました。『鉄拳3』や『鉄拳タッグトーナメント』では楽曲全体の方向性が統一されていたのですが、『鉄拳4』ではサウンド班各人のパーソナリティを活かし、さまざまなジャンルのBGMを作曲してみました（※サントラ収録曲はほかに三宅優氏と小林景樹氏、計5人のコンポーザーが手掛けている）。

――皆さんが得意なジャンルを分担して曲を作ったと？

遠山 そうですね（笑）。まあ自分は一応シリアス系ジャンル担当だと思います。

神前 じゃあ僕はオタク系担当（笑）？

遠山 いや、ギャルゲー担当（一同笑）。

神前 いえいえ！ PS2版でシャオユウやパンダの軽いED曲を作っただけです（笑）。

――『4』では、以前の鉄拳サウンドと意識的に変えているのでしょうか。

遠山 本当のところ、毎回同じようなことをやっていても変化がないと思ったので、最初は「曲が無くてもいいよね」という考えだったんですよ。さすがにそれは周囲から猛反発を受けましたが（笑）。

神前 効果音だけ鳴らした方がカッコいいと考えたんです。いわゆるBGMでなく、ビーチだったら波の音だけを流す。その方が新鮮じゃないかと。

ステージBGM誕生秘話

――大久保さんはPS2版から参加されたそうですね。

大久保 はい。「ストーリーバトル」モードのEDですね。最初は戸惑いましたよ、なにせ「コンセプトはありません」だから（一同笑）。「何でもいい」と言われているようなものですから、アーケードの曲を聴いて雰囲気を汲み取って、自分なりの鉄拳観を盛り込んでいったのですが……。どうなんでしょ（笑）。

遠山 でも、ものすごく馴染みましたよね（笑）。

神前 一番鉄拳っぽい！

大久保 ある人からは「鉄拳サウンドし過ぎていてイヤ」と言われましたけどね（苦笑）。

　今回は、いい意味で従来の鉄拳サウンドっぽさがあまり無いと思いました。そこで、自分のパートは、今まで遊んできた鉄拳シリーズを踏襲して作曲してみた、というのが正直ありますね。

――なぜ、新宿ステージに楽器を使ったスカ系を選んだのでしょうか？

神前 実際に新宿へ取材に行ったとき感じました。「この街はスカだなあ――」と。

――街がスカなんですか（笑）。ところで今作は管楽器を使ったシーンが多いですね。

神前 ほかにもジャングルとか、いろいろな曲で僕が吹いています。

遠山 今回は、管楽器を多く使ったね。俺も弾いたよ、ギターとベース。

神前 コーラスもあるし、今回は生楽器＋打ち込みがテーマだったのかな？ 最近、楽器を弾くのがハヤリ（笑）。

大久保 演奏は楽しい（笑）。

遠山 社内のサウンドスタッフの間で流行ということなんでしょうね。

神前 打ち込みで頑張るよりも、演奏しちゃった方が早いですから（一同笑）。

――システム246基板を使用してのVGM制作はいかがでしたか？

遠山 CDになって、音は確かに良くなりましたね。ですがROM時代はプログラミング次第でゲームに合わせて、曲展開を面白くできたんです。CDではそれがやや難しくなったのが残念ですね。だから一長一短ありますよ。

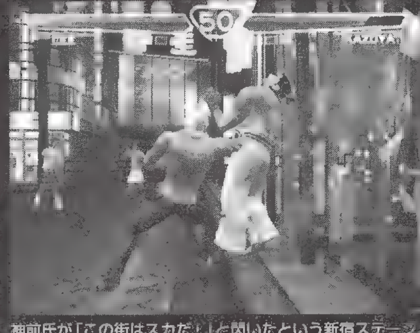
大久保 CDでやろうとすると、ヘッドの位置を変えてアクセスし直さなければなりません。この点はROMの方がやりやすいですね。

神前 『4』でも、いろいろとやっていますけどね（笑）。

大久保 普通の再生とは違った手法で、曲が変わるステージもあるね。

神前 KOした瞬間にトラムが入ったり、ラウンドが進むと曲が展開するステージがあったりと、いろいろ仕込んでいるのですが……。

遠山 ユーザーはなかなか気付いてくれない（一同笑）。



神前氏が「この街はスカだ！」と閃いたという新宿ステージ。これを念頭に置けば、闘いのリズムも変わるかもしれない。

サントラで深く知る鉄拳サウンド

――皆さんの「ゲームでVGMが果たすべき役割」に対する考え方を教えて下さい。

遠山 映画では、盛り上げるシーンが定まっているので、ここでこの曲を使うというのが決められるんですが、ゲームではそうはいきません。展開は無限にありますからね。先ほど出た「展開に合わせて曲を変える」ように、少しでもゲームの盛り上がりを曲の部分でカバーできたらな、と思いながら作っています。ただ曲をベタ流しするのではなくね。

神前 僕はどちらかというと、VGMは映画音楽に近いと思います。音の無いゲームって、非常に味気無いですよね。絵を音が引き立てる。そのゲームの世界観を何倍にも拡大できる演出としてVGMを作りたい、と考えています。

大久保 ゲームのノリを作る。場を作るための演出として重要だと思っています。

　ですが、楽曲単体で聴いてもらった時、ユーザーの方に「あ、いいな」と思ってもらえたら最高ですね。というわけで皆さま。

遠山 サウンドトラックCDを買って下さい（笑）。

（敬称略・4月10日 ナムコYCCにて収録）



左より大久保氏、遠山氏、神前氏

Profile

遠山 明孝（とおやま あきたか）

1996年入社。アーケード版・PS2版共に『鉄拳4』サウンドチームのリーダーを務める。『アンダーグラウンド』『ラボ』などを担当。『ソウルキャリバー』（AC・PS）『鉄拳3』（PS）『鉄拳タッグトーナメント』（AC・PS2）『ゼビウス3DG+』（PS）『アクアラッシュ』などを手掛ける。

大久保 博（おおくぼ ひろし）

1994年入社。PS2版で追加されたED曲の一部を担当。『リッジレーサー』『R4』『エースコンバット』（PS）シリーズなどに参加している。

神前 暁（こうさき さとる）

1999年入社。OPや『空港』『新宿』などを担当。『アクアラッシュ』『鉄拳タッグトーナメント』（PS2）『ことばのパズル もじぴったん』などに参加。

ゲー事典 遠山氏は正月休みを返上して、平八のEDムービー用BGMを作成した。だが、なぜかそのデータがセーブされておらず、バックアップも無かったので、一から作り直す羽目に。ショックで真っ白な灰になった遠山氏はかなりデンジャーな病にかかってしまい、人生観が変わったそうだ。平八EDのBGMを聴くときは、こんな無念の背景があったことを思い出してみてほしい。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

抜群のキャラクターセンスと、絶妙な対戦バランスで、新たな2D対戦格ゲーにおける台風の目となった『ギルティギア』シリーズ。その基本用語を解説！

Text：伊勢猫＆MVP
挿し絵：夢路キリコ

今月のテーマ
『2D対戦格闘／ギルティギア編』

▼あ行▲

一撃必殺【いちげきひっさつ】mortal blow
□プレイヤー□システム
文字通りに一撃で相手キャラクターを倒す必殺技の略称（略アルティメットKO、スーパーKO）。『ギルティギア』の「殺界」を発展させたシステム。「一撃必殺準備」中は、テンションゲージが「一撃必殺ゲージ」に変化。ゲージがなくなる前に特定のコマンド入力をすることで、～を発動させることができる。基本的に、連続技へ組み込むことができない技のため、魅せ技的存在でもある。



1フレ空中判定技【いちふれくうちゅうはんていわざ】one frame action hit check in the air
□プレイヤー□システム
ゲームの描画スピードの最小単位となる1フレーム（1／60秒）で出る空中判定技の俗称（対地上判定）。相手の攻撃に打ち負けた場合であっても、空中やられ状態からダウン復帰が可能なため、攻撃時のリスクが少ない優秀な技の一つ。

▼か行▲

ガードレベル【がーどれべる】guard level
□システム
『ギルティギア』シリーズ特有の、攻撃をガードすることで徐々に増加するゲージの名称。また、そのシステム自体をも指す。相手の攻撃をくらうとゲージが減少、逆に相手の攻撃をガードするとゲージが増加する。通常は50パーセントの状態のゲージが設定されており、ゲージが多いと技をくらった時のダメージが大きくなり、逆にゲージが少ないとくらうダメージも少なくなってくる。ゲージ3／4以上（点滅状態）で攻撃レベル2～3の技をくらうと、カウンターヒットになってしまう。

ガトリングコンビネーション【がとりんぐこんびねーしょん】gatling combination
□システム
キャラクターごとに設定されている、通常技のコンビネーションシステム（同コンビネーションアーツ、チェーンコンボ）。攻撃順序に基づいて、攻撃ボタンをタイミングよく押していくと出る。地上、空中の両方に対応したコンビネーションがあり、立ち＆しゃがみ状態の基本技から、ダストアタック・足払い・レバー入れ攻撃などの特殊攻撃へつなげられる。

攻撃レベル【こうげきれべる】attack level
□開発□システム
ダメージ数値とは別に、各種攻撃ごとの攻撃の強さを表した数値レベルのこと。レベル1～3といった3段階のレベルが存在しており、このレベルが高いほどにヒット、ガード、フォルトレスディフェンス時の硬直時間（同操作不能時間）が長くなっていくように設定されている。

▼さ行▲

ジャンプキャンセル【じゃんぷきゃんせる】jump Cancellation
□現象□システム
通常技の戻りモーションをキャンセルし、ジャンプへと移行させる操作・システムの総称。必殺技による通常技キャンセルと同じ手順で行なえる。ジャンプキャンセル可能な通常技のみキャンセル可能で、空中通常技の中にも2段（3段）ジャンプを使ってキャンセル可能なジャンプ攻撃も存在する。

▼た行▲

ダッシュ【だっしゅ】dash
□システム
進行方向に対して走る動作＆入力操作のこと（同ラン、ステップ）。『GGX』シリーズの特徴は、徐々に上がっていく移動スピードと、レバーを入れ続けての維持が可能な一つ。例外的に、一部のキャラクターでは、一定距離間のステップ動作となる。



ダウン復帰【だうんふっき】down recovery
□システム□現象
相手攻撃を受けて空中でのけぞり状態になった際、そこから体制を立て直すシステム（同受け身）。格闘ゲーム全般で幅

見かけと判定の違い

『GGX』で、ほとんどのキャラが対空技に使えるレバー入れ攻撃。実際の見た目だけだと、明らかに攻撃がヒットしている。しかし、ゲーム内での判定を見ると、上半身にはやられ判定がない状態（上半身無敵）なので大丈夫。



ジャンプ攻撃は見た目に当たっているが……、



実は、上半身はやられ判定が無い状態。


空中側のやられ判定に対して地上側の攻撃判定が先にヒットするために対空技となる。

※『ギルティギアゼクス』（2000年／サミー／サミーアミューズメントサービス／アークシステムワークス）を本文中では『GGX』、前作『ギルティギア』（1998年／アークシステムワークス）を『ギルティギア』に表記統一しています。

聞くは一時、聞かぬは一生!?

ゲーマー登竜門

今月のお題
「当たり判定」

今回のお題は、目に見えないがほとんどのゲームに存在する「当たり判定」。これ一つでゲーム性もガラっと変わります。

この当たり判定とは、主にキャラクターなどのグラフィックに重ねて設定されている、認識判定の俗称（略ヒットチェック、コリジョン）。詳しく説明をすると、単なる視覚情報でしかないグラフィック＝「絵」に対して、プログラム管理された疑似空間上で「物体」としての認識を与えるための判定のこと。これがあることによって、初めてグラフィック同士が「ぶつかった！」などの判定を行なえる。

具体的な例としては、格闘ゲーム全般の攻略記事でも頻繁に使われている「攻撃判定」や「やられ判定」。これも正確に表現するなら「攻撃の範囲を指定した判定」と「攻撃がヒットする範囲を指定した判定」となる。要は、この二つが接触したことをプログラムが感知して、攻撃ヒットの有無を認識。一般に言われる「無敵技」とは、やられ判定を持たない攻撃のことを指し示す。

遊技語録の薦め　**用語の系統と分類表記：**□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）



広く取り入れられているシステムだが、空中で体制を立て直すものと地上で体制を立て直すものに大別できる。そして、入力直後は無敵状態になるものがほとんど。『GGX』では、ダウン復帰をしないと半永久的に空中追撃されてしまうため、攻撃を受けた瞬間からダウン復帰に成功するまで、永遠とダウン復帰コマンドを入力するのが一般的。

ダウン追い打ち【だうんおいうち】
an extra attack to down
□プレイヤー
ダウンしている相手に対して追い打ちをかける行動を指す。3D格闘ゲームに見られるダウン攻撃と同義だが、『GGX』ではダウン攻撃といった専用技は無く、攻撃の判定位置が低い攻撃ならどれでもダウン中の相手に当てることが可能。このダウン追い打ちに使う技にキャンセルをかけて、起き攻めに適した必殺技を出すのが『GGX』における起き攻めのセオリーとなっている。

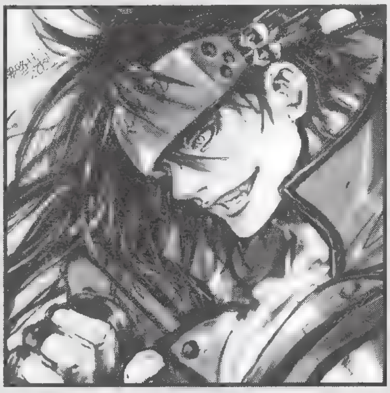
ダストアタック【だすとあたっく】
dust attack
□システム
しゃがみガード不可能な打撃技のこと。ヒット時に相手を空中へ吹っ飛ばす効果があり、特殊な条件下で空中連続技を入れることが可能。基本的に攻撃発生が若干遅めなため、相手のダストアタックのモーションを見てから立ちガードできるかがプレイヤー間で話題となったが、実際は視認してから立ちガードできる人は少ない。

デッドアングルアタック【でっどあんぐるあたっく】
dead angle attack
□システム□現象
相手の攻撃をガードした際にコマンドを入力することで、ガードモーションの硬直をキャンセルして攻撃するシステム(同ガードキャンセル)。こういった防御状態から攻撃するシステムは、『ヴァンパイア』(カプコン／1994年)が初出で、主に攻撃側のラッシュが激しいゲームに導入されることが多い。

テンションゲージ【てんしょんげーじ】
tension gauge
□システム
画面の下部に表示されているゲージ。ゲージを消費することで、覚醒必殺技やロマンキャンセルなど特殊技を出すことができる。自分のキャラが前進行動、あるいは何かしらの攻撃行動を取ると溜まり、逆に後退行動、あるいはじっとせずに何もしないでいると「ネガティブペナルティ」としてゲージが一気に0になる、という珍しいシステム。

▼は行▲

フォルトレスディフェンス【ふぉるとれすでぃふぇんす】fortress defense
□システム
コマンドを入力することで出すことができる、通常ガードより性能の良いガードシステムのこと。普段、ガード不可能な攻撃をガードすることができたり、ガード時に相手の距離が通常より離れた位置になったりする。この技をキャンセルすることでフォルトレスキャンセルもできる(下記参照)。



▼ら行▲

レバー入れ攻撃【ればーいれこうげき】
control lever inputed attack
□プレイヤー
複数の方向へレバーを入力した後にボタンを押す必殺技とは違い、レバーを1方向のみに入力しつつボタンを押すと出せる地上攻撃のことを指す。ただし、レバー下方向に関してはしゃがみ通常技が出るため、これをレバー入れ攻撃と呼ぶことはない(例外として、前斜め下に専用技がある場合は、それをレバー入れ攻撃と呼ぶ)。「しゃがみガード不能」や「吹き飛ばし効果」などの特殊な性質を持つものが多い。『GGX』では共通でPボタンにレバー入れ攻撃が存在し、上半身無敵が特徴。



ロマンキャンセル【ろまんきゃんせる】
romantic cancellation
□システム□現象
相手に技が触れた後から動作終了までの間、いつでもその硬直を無くすことができるシステム。必殺技→ロマンキャンセル→通常技といった連続技の作成や、隙が大きい技がガードされた場合にその硬直を無くす目的で使用することができる。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降で掲載予定のキーワードは「キャリバー」「ジャンル」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にはQUOカードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ！宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

アブナイ！【あぶない】
danger
強いキャラクターや特定の強力な戦法を指す。極限堂が頻繁に使用し、口調が印象的なため広まった。

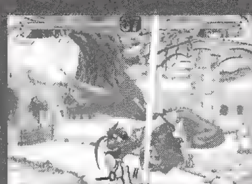
言霊Q&Aコーナー
即決！ 一問一答両断！

Q.フォルキャンって何？
(東京都 [illegible])

A.『GGX』で最も有名な[illegible]である「フォルキャン」は、フォルトレスディフェンスを使って技の出始めをキャンセルする特殊なテクニックのことを表しています。そしてこのテクニックは主に2つのパターンで使用され、いずれも[illegible]を構築できるのです。

①足払いの出始めの一瞬をキャンセルする
これが最も一般的に言われているテクニックで、ガトリングで足払いまでつなぎ、その足払いの出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルします。なぜ足払いをフォルトレスディフェンスでキャンセルできるのかは[illegible]です。
さて、このパターンだと、足払いの前に出したガトリング中の技の硬直を0にできます。つまり、通常技の隙を無くすことができるわけです。
ところで、フォルトレスディフェンスの入力はレバー後方向+PK同時押しというものになっています。ここで、PK同時押ししながらレバーを前→後→前と素早く入力してみましょう。こうするとフォルトレスディフェンスが一瞬見えてから前方ダッシュができます。ここから「フォルトレスキャンセルダッシュ」が生まれました。
具体的には、ガトリングで足払いまで先行入力しておき、素早くPK同時押し→レバーを「前→後→前」と入力するかたちになります。あとはレバー後でフォルトレスディフェンスの出るタイミングが、うまく足払いの出始めに合えば成功です。通常技の硬直を無くしてすぐにダッシュするわけです。もう一度ダッシュをして間合いを詰めた瞬間に通常技を出し、相手を永遠に固めて[illegible]よく見る光景です。

②ジャンプ中の[illegible]をキャンセルする
もう一つのフォルキャンは、このジャンプ中の特殊技をキャンセルするのに使います。
テクニック的には非常に[illegible]で、「アクセル」「チップ」などのジャンプ中↓+Kの出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルするだけ。もともと「ジャンプ中↓+K」は急降下して攻撃する技ですが、この「フォルキャン」を使うと、その急降下する軌道が生かされてジャンプ軌道を変化させることができるのです。そしてその急激に変化したジャンプ軌道からは[illegible]ジャンプ攻撃を出すことができるため、戦法の幅が一気に広がりました。



ガトリングで足払いにつないで、その足払いの出始めをフォルトレスでキャンセル。



そしてダッシュが出れば成功だ。固めて固めて…相手が[illegible]まで永遠と

遊技語録 薦め 記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊉……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽぺツ

発行　2002年6月1日

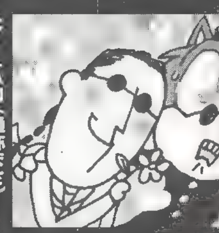
第27号

文☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

最近では「ウソつきは国会議員の始まり」という風潮すら漂っておりますが、政治家っていうのは法に触れなければ何をしたっていいんスか都合のいい数字だけ見て信任っスか有権者の心情を鑑みるのはナシですかそれならいっそCPU委任の方が……などとは全く考えていない、政治経済どこ吹く風のモセルでありました。

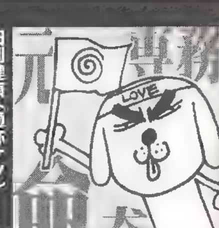
登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



GBAのキャプチェルをやらせたら世界一、浦安随一のモンゲリストとしての威光を、あまねく世界に知らしめた者。荘園制度の見直しを図りたいと考える和製レノ。

田渕健康（通称ケソ）



一生五厘刈りヘアーを貫く頑固犬。「人生は大胆なアレンジが必要。例えばスパロボイソパクトのLOVEサバイバーのように」などと、意図不明のコメントを頂いた。

編集ひで（通称ひで）



最近ではパニクルパネラーの道を邁進し「仕事2：いーいぬ8」の割合で会社生活を送っている。明日校了だというのに、上がっていない原稿に業を煮やす（現在進行形）。

ゲムっ子倶楽部

「まるかじりセガリポート」

君タチは知っていたか!?　ダップセ連中は無類のセガっ子ゼネレーション（謎）だということを！　つーわけで、今回は3月末日に開催された「GameJam2」のリポウテルDA！

食っちゃ寝ヴァーミリオン

C・LAN（以下忍者）　そんなワケで、有楽町は東京国際フォーラムに降り立ったわれらかな。
編集ひで（以下プリン）　さすがは銀座に近いだけあって、モボやモガがぐっちゃりと歩いてるな。
渕健（以下セス）　それに比べて、われらの恰好のなんと小汚いことか。
プリン　小汚いのはアンタだけだろ！
忍者　まあまあ抑えて。セガを愛する心に、綺麗も小汚いも産業廃棄物もないっぺれ〜。われらの向かう先はただ一つ……国フォーの中で開催されている「GameJam2」でっしゃろ。
セス　おうさ！　ここでセガっ子大発奮せずに、どこでするっていうのさ！　ムフー！
プリン　（……やだなあ、この人たちイベントの度にテンション無駄に高くて）
忍者　お、この人だかりは……ほほむふ、ここが会場か。入り口には『PSO』のハニュや帝国華撃団の立体CGが、わんさかと動いておるな。
プリン　いや、CGじゃなくてコスプレの人ですよ。
セス　現在13時ですが、12時に開場したにも関わらず、すんげえ人が並んでますね。こいつら全員セガマニアかよ!?と思うと、なにやら無性に心強いですNA！
忍者　おうさ。彼らは一人残らず屈強なセガマニアゆえ、尊敬する人はアソビン教授、『PSO』は全キャラレベル200、着メロは自作の『レーシングヒーロー』にて、バシっと決めているはずさ。
セス　へへっ、やるぅ〜。
プリン　絶対にあり得ない竜。
忍者　とにもかくにも入場せぬことには始まらぬ。ハァ〜、突撃、開始！（擦）
（BGM『ゲイングランド』1面）

プセリッシュソニックブーメル

セス　うわ〜。中もすっごい人ですね。
忍者　ふむ。メイニアばかりの巣窟になっているかと思いきや、子ゼルや親子連れの姿もちらほらと。
プリン　今年は春のゲームショーが無かったからなあ。「GameJam2」で、少しでも溜飲を下げようというゲムっ子もいるんじゃない？
忍者　出展しているのがセガ一社だけというのもあるのだろうが、会場の雰囲気に統一感があっていいな。どことなく洗練されている気がするよ。
セス　もともと、セガは単独でイベントを開くのに慣れてますからね（知ったかぶり）。昔は新宿のCODEとかで倶楽部イベントとかもやってたし、それのデカイ版と考えれば、会場に漂っているコジャレ感も納得いきますね。
忍者　簡単にショーの出展内容を紹介すると、ここはセガから分派した系列メーカーのタイトルが一堂に会した、まさに「セガによるセガっ子のためのセガメイニアの祭典」といえる催しさな。
セス　アーケードの新作タイトルはもちろんのこと、PS2やゲムキュソやDC、エクボキのタイトルまで遊べちゃうからこいつは行かいでか！って感じですよね。
忍者　うむ。さらに、セガっ子垂涎のグッズ販売や、おなじみの太正浪漫堂も出ておるゆえ、セガっ子の財布も緩みっぱなしじゃわいフェフェフェ、といったところか。
プリン　じゃあ、とりあえずアーケードゲームゾーンに行ってみるかね。
ダップセ　オーゥライ（巻き舌）。

ブルネル発奮！ギアガチャの嵐

セス　ここ、こいつは感動DA！　大型筐体の雄、『アウトラン』をはじめ、『スペハリ』に『アフターブルネルⅡ』、『ハングオン』と、80年代セガ大型筐体時代真っ盛りのラインナップですよスピス（ノズブレリターンズ）。いつかのショーにも『スペハリ』や『アフターブルネルⅡ』はありましたがね。
忍者　ほほむふ。人付き具合は新作の『ルパン三世THE TYPING』や『THE MAZE OF KINGS』にも決して引けを取っておらんな。当時のセガゲーの魅力は今なお色褪せておらぬ、ということを示す格好の好材料と言える。
セス　我らと同世代のゲーマーに混じり、子ゼルもかなり多いのが意外というか。
忍者　あちらではギアガチャ、こちらではラッキーパターン待ちと、皆思い思いのテクニ



会場入り口の看板前にて屹立するダップセ軍団。セガっ子冥利に尽きるひとときだ。マニアなら玄関に置きたいところ。



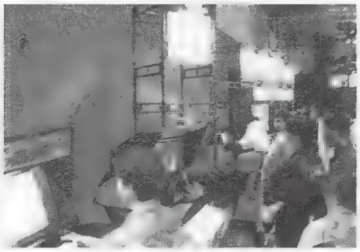
開場から2時間を経過しても、ぐっちゃりと並んだ人の群れが……。どいつもこいつも、セガセガセガである。



会場内部はなかなかに洒落てて、セガっぺえ統一感に支配されている。オシャレでイカジ。



物販ブースでは、セガっ子必携のアイテムも。速攻で品切れになって悔しいわれらかな。



会場の片隅に超熱気を放つ空間が存在。もし近隣のゲセで見掛けることがあったなら、遊んでみると有効だ。

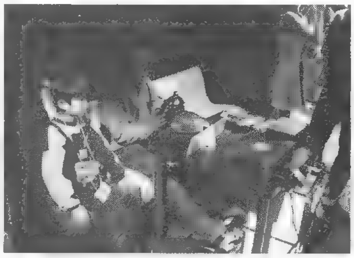
猛者語録　文中に出てくる「モボ」は「モダンな服装のボーイ」、「モガ」は「モダンな見てくれのガール」の事じゃないかと私的には理解している感じです。と、そんなことを解説しつつも、相も変わらず待ち合わせに1時間も遅れやがったケソを待つ間、マサと二人で噛みしめた駅前立ち食いソバの寂しい味を、私は生涯忘れまい。

ックを駆使しながら、無邪気に遊んでおるわい、フェフェフェ。
プリン 誰もそんなことやってねーよ。
セス とりあえず、『ハングオン』で2ケツかまして、ダップセのアピールと洒落込みますか。
忍者 望むところじゃわい。看板にぶつかる(タイム増やし)のを忘れんようにな。
セス あたぼうよ。こちとら『ポントロン』から、ガッツリセガゲーをやり込んでる生粋のセガっ子ё(手鼻)。
会場スタッフ あー、そこのキミタチ、割り込み厳禁！ ちゃんと並んでやるように。
セス&忍者 ごもっともで。


バイクメーンのダップセ(共に原付のみ)明日に向かってGO！ と思いきや、いきなり暗礁に乗り上げる。

百花繚乱 転身巴咽掌

忍者 最近のセガは分け隔てなく家庭用ハードでゲーム作りをしているが、その中でも今回の目玉の一つがゲームキューブ版『PSO EP-SODE1&2』だろうな。
セス それにしてもこの列はすさまじいですね。大正浪漫デルの出張店と双璧をなすすごさかな、といった風情で。ちなみにGC版の『プソ』は、海岸、密林ステージの追加、キャラクターの増加、加えてアイテム&モンスター大増、ストーリーも進歩と、まさに正統進化といった案配です。
プリン しし辛抱たまらん！ 俺並ぶから適当に取材よろー。ぢゃっ。
忍者 いつにないノズブレ具合、そしてその似合わぬキャラクター、どうしたヒデよ。
セス ヒデとサクテルは、今もバリバリの現役プソっ子ですからね。
忍者 納得。
(2時間後)
プリン 堪能したー！
忍者 そいつは何よりだ。
セス お、こっちには史上最強のコンシューマータイトル『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』も出てますよ。
プリン なかなかに盛況だな。
忍者 ほむ。これが、本誌デスクのザンボット杉田をして「飛竜の正統後継作品」と言わしめた快作か。
セス 先号の筐体百景には、「……であるからして、『JSRF』こそストリートで輝くタイトルと思われるので、家の中に閉じ込めておくのはもったいない」という続きの一文があったのですが、デザイン上の都合で、その部分が丸々カットされたため、なんとも中途半端な記事になっていたという事を、今ここでお詫びしておきます。


『segaGT 2002』や『ガンヴアルキリー』はグッズが貰えるとあって、並ぶ子らの目も輝いていたぞ。

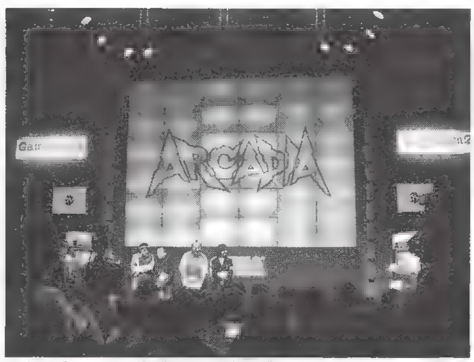
プリン さよか。
セス あと、田渕家の隣人にしてサイトロンの取締役にまで昇り詰めたマウント二田が「『JSRF』のCD、ぜひ買ってくれ」との事です。今回はGUITER VADERもバッチシ入っているので安心二重丸。
プリン 明日のステージイベントでは、そのGUITER VADERも出るらしいぞ。
セス うおお！ 素敵！
プリン せがた三四郎と湯川元専務も来るらしいがね。
忍者 それはそれでGOO。

俺たちのビクトリーゴール

プリン あ、そういえば、今日開催されるステージイベントで、GC版『バーチャストライカー2002』のゲーム誌対抗戦があるんだけど、それにマジンが出るらしいよ。
セス ほほう。
プリン ここに、対戦前の下馬評があるんだけど……。
(会場で配られてたチラシを取り出す)まあ見てくれ。
忍者 なるほど。これを見て、


ミニモニ。シャカタンの前で喜色満面のケソ。アーケードで出れば、表紙ミニモニ。も夢ではなかったろう。

会場の見学者はtotoよろしく勝敗予想をするわけか。
セス 全部で4試合あるらしいですが、全部の試合結果を的中させると、なんぞいいことがあるらしいですよ。
忍者 ファミ通からはブンブンが出てるのか。マジンは思いっきり大穴だな。っていうか、「やりこみ不足で育成に難ありか」とか書かれてるし。
プリン ちょうど校了と重なって、選手を育てる暇がなかったっつー話だがね。
セス とりあえず、イベントステージで開始を待ちますか。
(数十分後)
司会 「それでは、参加編集部の皆さんにご入場してもらいましょう！」
群集 うぉおおお！
忍者 ほむ。各編集部が誇るストっ子どもが雁首揃えて入場してきやがったわい。
セス お、マジンもいつものように(猫背で)入場してきましたね。
司会 「それでは、各編集部の皆さんに、試合前の意気込みを伺いましょう！ どうですか、アルカディア編集部!?」
マジン 「いや、ていうか、GCのコントローラーに慣れてないんで」
プリン ……いきなり、言い訳から入りやがったな。
忍者 奴らしいっぺれ～。
司会 「相手チームはソロモン諸島ですが……。マジンさんのイタリア(強キャラ)が、まさか負けるなんてことは……」
マジン 「まかせて下さいよ」
(試合開始→終了)
プリン サクっと負けたな。
忍者 1―0だがね。
セス 確か、ソロモン諸島はFIFAランキングでかなり下の方だったと思うのですが。
司会 「いやー、負けちゃいましたねアルカディアさん。まあ、負けたからコメントは無しでいいですかね」
マジン 「……あちい」

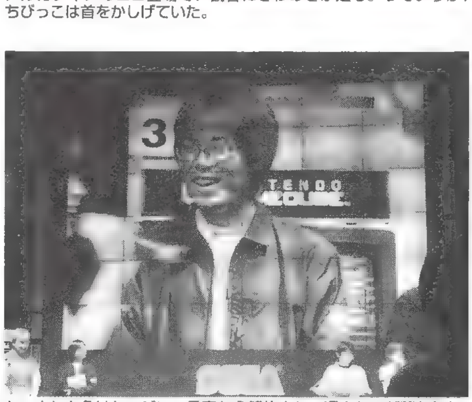


アルカディアのロゴ登場で、観客にざわめきが走る。っていうか、ちびっこは首をかしげていた。

戦い終わって 〜神々の黄昏〜

忍者 いやあ、今日一日で、これでもかと言わんばかりにセガ魂をたたき込まれたな。
セス いいですな。メーカーがここまで頑張ってくれると、ファンをやってるプレイヤーの方も、すんげえ嬉しくなるというか、余計にヒイキしちゃいますよね。
プリン 入場無料だってところも太っ腹だな。全人類来るものは拒まず、という、セガのグローバルワイドな姿勢が伝わってきたよ。
忍者 とりあえず、記事にするためにどう褒め殺してやろうか、とも思っていたが、正直予想以上に満足できたな。これからも、セガにはこの手のイベントを続けていってほしいっぺれ～。
セス 星野監督は「阪神はそれ自体がすでに文化だ」と言ってましたが、セガも「存在自体が文化&思想」という感じに成長してきましたな。
忍者 それを形成しているのがアソビン教授だったりスコパコサイクルだったりホロシアムであったりするわけだな。何とも深いものよ。
セス セガ最高！

(つづく)


あっさりと負けたマジン。重責から解放され、憑きものが落ちたかのような晴れやかさを見せる。

激烈鮮血新連載 マジンナナNOW!!
「やっぱほら、メガネかけてないから」
(編集マジン、裸眼でバーチャ敗北時に)

INFORMATION
イベントの日と原稿の上がり時期の関係から、どう考えても「ジ☆ダップセってあり得ないほど遅筆なんじゃないか」と気付いてしまった鋭いキミは、ヤツらに感想やチャレンジさせたいこと、ゲーム関連情報などを送って下さい。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係。もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく！

アルカデ チャット倶楽部

●12th meeting●
コミュニケーションノート論

サユキ 12月15日生(射手座)A型　山形県出身
どんなジャンルでもプレイする好奇心旺盛型。『ルパン三世 ザ・シューティング』のやり過ぎで腕が痛いという。

あやか 2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』。最近は『ドッグステーション』『もじぴったん』がお気に入りらしい。

ゆきな 4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。『VF4』のおやじ・ラウに惹かれつつも、心は『カプエス2』と共にあり。

茜(あかね) 3月20日生(魚座)O型　埼玉県出身
『ビーマニ』『マヴカプ2』大好きっ娘。今『運ジオDX』にハマっている。ゲルググ万歳らしく、フィギュアも購入。

コミュニケーションノートをどう思う?

ゆきな 今回は久しぶりにお便りを紹介するね。P.N.きくらげさんからです。どうもありがとう!
　こんにちは。いつも楽しく拝見してます。えっとですね、私の行きつけのゲームセンターに「コミュニケーションノート」があります。それでですね、ノートをテーマに取り上げてほしいなぁと思って、メールしてみました。では、要件のみですがよろしくお願いします。

茜 みんなどう? ノートを見たり書いたりしてる?

ゆきな 私は暇なときぐらいだね～。

あやか 私もあんまり。

茜 でも、ノートって面白いじゃん。絵が描いてあったりして。

ゆきな あ～、うまい絵を見るのは確かに面白いね。

サユキ 私の通ってる店では、いつも男の人が囲んでいてなかなか見れないんだよね。何か、近寄りづらくない?

茜 あー、ある。「常連さん限定」な感じは受けるよね。

ゆきな 伝言ノートみたいになっていると、入りづらい。常連以外が書いても、リアクションが無いんじゃないかと思うと書けないな～。

書き込みやすい状況とは?

ゆきな もう少しこうだったらコミュニケーションノートに参加しやすいのに、みたいな意見はある?

茜 ボクは基本的に寂しがり屋だから、返事が返ってくるならそれで良し。

あやか 私ならば、例えば『DDR』で今までできなかった曲をクリアしたときに、その喜びを誰かに伝えたくて書き殴りたいですね。だから、レスは別に要らないです。

サユキ 私はまず近付けないなあ。もう少し女性が書きやすい雰囲気ならいいんだけどね。私が行くゲーセンって、女王さまみたいな人が居て、その取り巻きの男の人たちがいつもノートを囲んでいるから。

あやか それは恐いですね－。

茜 いいじゃん。「サユキは私よ。私を取り巻け」って書いちゃえば。

ゆきな 女王さまとお呼び(笑)。

サユキ いや～恐いよ～。

茜 アルカディア読んでね、とか書こうかな。ゆきなって名で。

ゆきな やめて(笑)。

あやか まあ、書くのには抵抗があっても、読む分には面白いですよね。

茜 興味あるゲームのノートだったら見たいな。



ゲーセンと平和

茜 ゲーセンでのコミュニケーションについてはどう思う?

ゆきな 全く知らない男の人に話し掛けられると、さすがに抵抗あるな～。

あやか 私はあんまり、ゲーセンで話し掛けられるのって好きじゃない方なんですよね。

ゆきな 知り合いを介して紹介される、とかならいいけど。

サユキ 私は、女の人に話し掛けられたらうれしいかも。

茜 なるほど。

サユキ 例えば『K.O.F.』で、サイキック9の出し方が分からない～、みたいなときに教えてくれるとか……。

茜 自分に都合のいいことだけ話し掛けてよし、と(笑)。

サユキ え、私って嫌な女?(笑)

茜 いや、それが正解でしょ。

ゆきな 私は話し掛けられるのは絶対ノー。

サユキ 話し掛けられたことはある?

ゆきな あ～、「ハメだよ!」って怒鳴られたことと、反対側から灰皿が飛んできたことならあるけど(笑)。

茜 女の子ならどう?

ゆきな フィーリングが合えばいいけどね～。仲間が増えるのは確かに楽しいし、増やしたいのも分かるけれど、広げ過ぎると大変だからね。とにかく、女の子には気を付けてほしいな。

あやか この間、見知らぬ男性が「あの、花要りませんか?」っていきなり花をくれて、そのまま去っていったんですよ。そういう無害なものならいいですよね。

サユキ ハハハハハ。

あやか 人間関係はいざこざがあるから大変だけど、そういう平和なものならあってもいいかなと思うんですけど。

ゆきな 灰皿が飛んできても困るからね。ゲーセンにもラブ・アンド・ピースが必要だよ。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

　女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してみませんか。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。



すまき俊悟

なんだか割と普通な感じのキャラクターになってしまいました。トホホ。暖かくなったのはいいけど、花粉におびえて部屋の隅っこでぷるぷる震える今日このごろ。春自体は好きなんですが困ったもんです。お仕事もちょこちょこやっているので、またどこかで見かけたら応援してやって下さい。



ホームページ「Carbon Base」
アドレス：http://www29.cds.ne.jp/˜sumaki/

Pandora Charatt 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

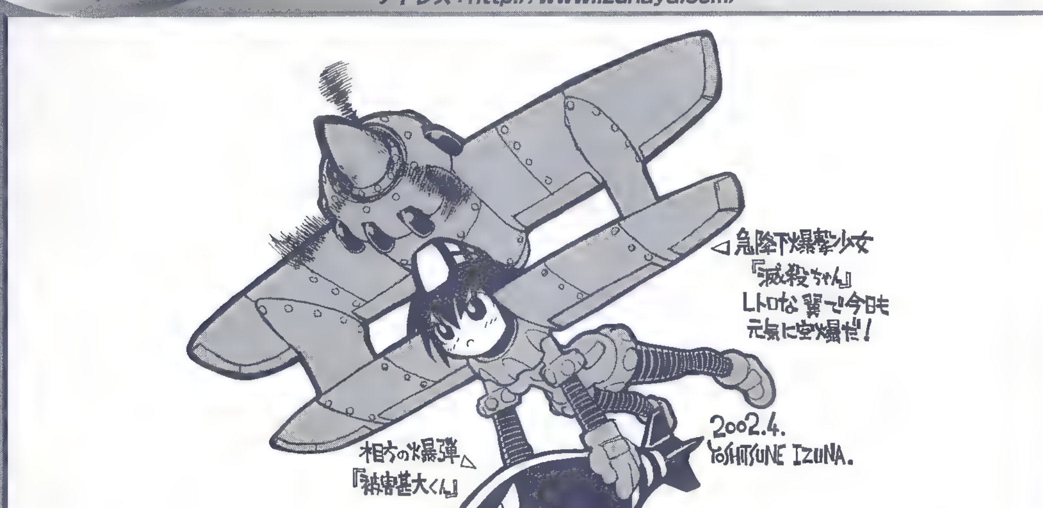
「羽」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「IZUNA DROPS」
アドレス：http://www.izunaya.com/

いづなよしつね

どうも皆さんお久しぶりです、いづなです。現在、深く静かに企画が進行中です。お楽しみに。最近、イベント関係にとんとごぶさたなので、立体系のイベントやら何やらに出てみたいと日本海を遠く眺める今日このごろです。それではまた。じゃね。





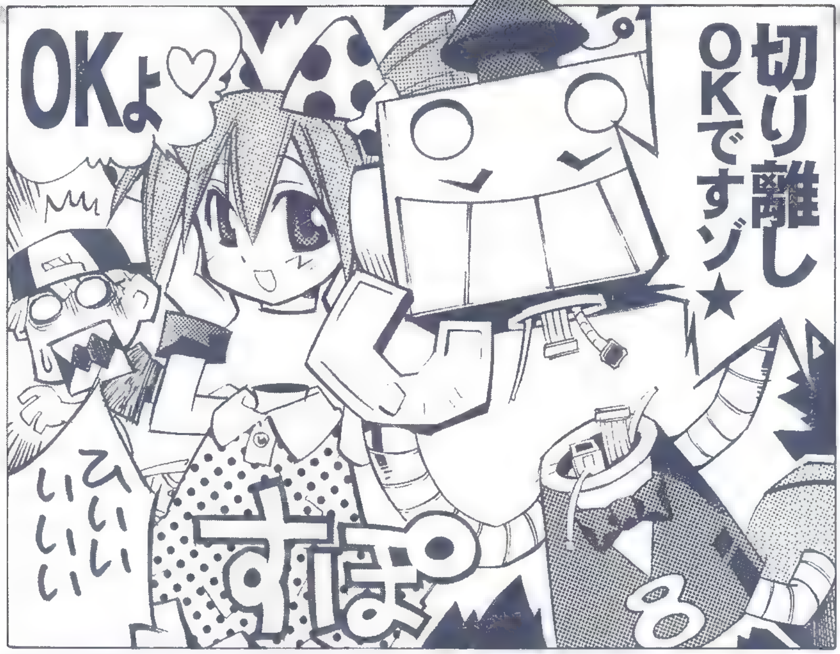


次号予告 エナミカツミ先生＆堤利一郎先生登場！ テーマは「カブト」

使って遊べる!!

〜クーポン切り離し絶好調!〜

アルカディアクーポンチケット



イラスト：今井神

クーポン切り離し 大好評!!

アルカディアクーポンも切り離しになって1カ月が経ちました。皆さんクーポン使って楽しんでいますか？　店舗も110店舗を超え、まだまだ増える加盟店。もっともっと、アルカディアとアルカディアクーポン、そしてゲームセンターが皆さんの近くになれるように頑張っていきましょうね。　クーポンをバリバリ使っている君も、まだ使ってないという君も、クーポンを切り離してゲームセンターに遊びに行こう！

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①ラ・フェスタ豊橋（愛知県）　②ゲームスタジオキューブ（東京都）　③アメニティワールドエンデバー（東京都）
近所に住んでるみんな、アルカディアクーポン使ってね。
●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけて下さい。

みんなの意見を！　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！　クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212 ■E-Mail location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33 ☎ 054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2　静活ボウリングビル1階 ☎ 054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 地下1階 ☎ 0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎ 0548-22-7660
	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎ 054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
愛知県	ラ・フェスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 ☎ 0532-55-6088
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8 ☎ 0586-43-8138
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎ 0564-58-8986
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2階 ☎ 0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10階 ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎ 0726-23-7161
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1·2階 ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1 31 キラクビル1階 ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 ☎ 078-271-0335
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎ 0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1階 ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1階 ☎ 082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1階 ☎ 087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎ 093-695-0632
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2階 ☎ 0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。



注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使って下さい。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
▼
ステップ2 クーポンの有効期限を確認
▼
ステップ3 クーポンを持ってゲーセンに
▼
ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
▼
ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意
- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらって下さい
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承下さい
- ●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強して下さい

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.5

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません

ハイテクランドセガアビオン（大阪）
①2F ビデオゲーム全台100円1プレイ！ もちろん新作もOK！
②9:00～24:00
③南海なんば駅・なんばWINSからすぐ。なんばCITY北南館地上連絡口近く！
④関西セガ随一のビデオゲームの店！ なんば・日本橋でゲームをするならやっぱりアビオン！

スガイ北24（北海道）
①プライズマシン、プリクラ、パチスロ以外、なんでも使えます！
②11:00～24:00 年中無休
③地下鉄南北線北24条駅下車徒歩2分
④音ゲーやビデオゲームを中心に、みんなで楽しめる店づくりをしています。野望は続きます（？）

エスペランサ高崎（群馬）
①ビデオ、アーケード、シール機、全台対応！ プレイ料金に関わらず1クーポン1プレイです。
②11:00～29:00 年中無休
③高崎駅西口より、中央通りを問屋町方面へ車で約10分、飯塚歩道橋デイリーヤマザキ向かい。
④翌朝5時まで営業中！ 音ゲーコーナーALL50円、レトロゲームも稼働中です。ぜひクーポンを利用して下さいね。

ゲームファンタジア サンシャイン店（東京）
①メダル1000円分お求めの方に限り、さらにプラス50枚サービス！
②10:00～24:55 年中無休
③池袋東口から徒歩5分。サンシャイン60通りシネマサンシャイン下。
④1F 音ゲー、頭文字D。2F スターホース（14席）。3F お祈り大明神が大好評稼働中です！

ゲームファンタジア八王子店（東京）
①メダルの他、B1のビデオゲーム（50円～100円）のみ使用可能です。（DOCは除く。）
②10:00～25:00 年中無休
③JR八王子駅北口より徒歩3分、東急スクエアを右手に直進してすぐ。
④地域No,1のメダルフロア！ 人気のフォーチューンオーブ、モンスターゲート絶賛稼働中！

アイアイ駅南店（茨城）
①一部を除く全ゲームに対応！ プライズやプリクラにも使えます。
②9:00～24:00
③JR水戸駅下車、南口を出て右手側に徒歩1分。
④県下最大級の対戦格闘ゲームの聖地！ 音楽ゲームだって負けません!!

アムネット五反田店（東京）
①2Fメダルゲームコーナーでメダル50枚サービス。モンスターゲート、リーディングサイアーも遊べます。
②1F 10:00～25:00・2F 10:00～24:00
③JR五反田駅西口より、ゆうぽうと方面へ徒歩3分。
④毎週日曜日13:00から、モンスターゲート ワールドバトル大会好評開催中！ 参加してね。

ゲームスタジオキューブ（東京）
①店内全てのゲームOK！ クーポン1階100円分です。
②10:00～24:00 365日フル稼働！
③東武東上線下赤塚駅北口より徒歩30秒
④「連邦VS.ジオン」×4台、「DX」×2台設置しています。月刊イベント開催中！ 勝利の栄光を君に!!

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1階 ☎0157-26-4485
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎011-757-8540
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階 ☎011-736-6166
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビル地下1階 ☎022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041
茨城	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1 ☎027-364-8183
	チルコポルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
埼玉	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル地下1階 ☎048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎048-837-8021
千葉	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階 ☎0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階 ☎0471-63-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1階 ☎03-3558-9766
	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2 2-18 ☎03 3554 2232
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4階 ☎03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU M LANO1～3階 ☎03-3200-0884
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階 ☎03-3220-3402
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1階 ☎03-5397-9551
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階 ☎042-529-7837
	アメニティワールドエンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1&1F ☎042-389-3461
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階 ☎03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1 21-1 ☎03-3981-6906
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎03-3982-1817
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1～4階 ☎0426-48-1288
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル 地下1階 ☎042-710-0508
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
神奈川	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046 257-2413
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎045-365-1103
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2階 ☎0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎0255-45-2608
新潟県	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 ☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1階 ☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6階 ☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1階 ☎025-222 5375
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2 ☎076 424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎076-260-3844
長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1階 ☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1階 ☎0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします（お求めの前にチケットをご提示下さい）。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2002年3月17日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

斑鳩 IKARUGA™

©TREASURE 2001

トップの顔ぶれ変わらず!?

イージー

29,446,550

御法川法男パワー使用 皇帝

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

ノーマル

32,627,110

ちぃ3-W●Z氏 祝30歳おっと…続く

個人申請　西千葉スターダスト（千葉）

ハード

32,531,650

GFA-秘剣ユセミⓔ 滝にうたれてきます！

グッデイ21（東京）

毎回、高レベルの争いが繰り広げられている本作だが、今回のハードモードのスコアには誰もが度肝を抜かれたのではないだろうか。

ご存知の通り、ハードモードでは、同属性の敵はもちろんのこと、逆属性の敵破壊時にも撃ち返し弾が発生する。これが攻略上最大のネックとなる部分だが、ユセミ氏は的確な自機の属性チェンジや高次元のパターン作りで、ノーマルモードに迫る稼ぎプレイを実現している。

ちなみに今回のスコアは1ミスでのもの。前回集計時のスコアも同じく1ミスだったが、ある程度点数を落としたノーミスクリアよりも、決まった1ミスクリアの方が高かったというのもかなり興味深い点といえる。

ハードモード同様ライバルを引き離し、イージーモードで強さを見せつけているのが扇ヶ丘レジャーセンターの自称"中途半端くん"こと皇帝氏。

イージーモードは敵破壊時の撃ち返し弾が存在しないため、力の解放が使える場面がノーマル、ハードの両モードに比べて非常に少ない。つまりイージーモードでは、力の解放に頼らない早回しが必要な場所がかなり多く、ほかのモードとは違ったアプローチが要求されるという訳だ。

また、「難易度イージー＝稼ぎが簡単」な訳ではない。敵の攻撃が易しい分、細かい点数を極限まで稼ぐことが要求されるからだ。

そして初回から今回の集計まで、毎回10万点前後の熱い争いが続いているのがノーマルモード。スコアネームでライバルの誕生日を祝っている"クローバー三男"TAC氏によると、『残8になっただけ、3面終了時1562万点で100万点落ち、4面終了時2294万点、5面終了時2862万点、まだまだ甘いです』とのことで、今後もさらに熱い争いが展開されること必至、というところだ。

本作でスコアが煮詰まってくれば、各場面でのシビアな『早回し』の成功が必須になってくることは間違いない。その厳しさの中、どこまで理論値に近づけるか各プレイヤーの技術と気合いに期待したい。

ミリタント

204,887,080

きのこアスパーしか使いません　あうとろー

個人申請 ファイブオー春日井店（愛知）

ミリタントも2億点突破だ！

時間の問題か？　とささやかれながらも、そう簡単には越えられなかった『2億』の壁がついに突破された。

ノーボムは2周目4面、ボスまで、クリア時の残機は6機という備考だけを見れば、一見プレイ内容に大きな進化は無いように思える。

しかしこのスコアは1周目1面ボスで1ミスし2面クリア時の点数が約900万点（400万点落ちとのこと）と、かなり出来の悪いスタートからのもの。

そこから今回のスコアに持っていったことは、各場面でのジュエリングのパターンが飛躍的な進歩を遂げている事の証明といえるだろう。

また、秒間15発の連射装置でプレイすると、敵に与えるダメージはそのままで撃ち込み点が高くなったり、出現する直前の敵に撃ち込んで稼ぐ、という新事実も発覚している模様だ。

えの木陣営 VS. VAP、死闘の終わりは見えず！

いまだにほぼ毎月更新が続き、格闘ゲームのハイスコアタイトルとしては異例のロングランを見せている本作。ほとんどのキャラでエクセルを使った、ヒット数の多いコンボを入れていくのが稼ぎの主軸になる。

例えばリュウのエクセルゲージを1本だけ使う基本コンボは次の通り。**エクセル発動→｛しゃがみ弱P→しゃがみ弱K｝×3→中K→｛強波動拳→強灼熱波動拳｝×2→弱竜巻旋風脚**という17ヒットコンボ。コンボ点だけで9000点が加算される。また、ゲージを溜める際も、CPUの波動拳などをガードしてリバーサルで1000点を稼ぐのも基本。

前々号にてVAP氏はBBC氏が保持していたカイリのトップスコアを奪い9キャラの最終を保持。しかし、今回再びBBC氏が800点更新するという熱さ。闘いはまだまだ終わりそうにない。

スカロマニア

3,334,600

長谷川平蔵（辻別件逮捕）

えの木(高知)

リュウ

3,425,400

ザジズゼZONE　No.433-VAP

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

カイリ

3,472,700

BBC（辻グラップディフェンス）

えの木(高知)

チャージショットがすべての鍵

本作の稼ぎの基本となるのが、チャージショットという溜め撃ち攻撃だ。これで敵を倒すと得点に倍率が掛かるなどの効果がある。

また、敵を倒すとジュエルという得点アイテムが出現し、続けて回収することで点数が上がっていき、最高81,560点になるのだ。これは、敵の撃つミサイルなどを壊しても出現するので、できるだけ敵に攻撃させてジュエルを多く回収する事も重要だ。

ボス戦も危険を伴うが、大きな稼ぎ場所だ。中でも3、6面ボスはかなり重要なポイントになる。

今回、集計続行中の5機体の内2機体が同時に更新されたが、他機体の更新は可能なのだろうか？

DINO-246

63,073,500

G.T氏に感謝！G.M.C..Z.

モンキーハウス本館(福岡)

ウィンディナ

67,042,790

てんちょうさんありがとです。いたくら

個人申請 オレンジハットとなみ店（富山）

524,100

㈱ O2-RIZ

個人申請 アレックス御幸店（栃木）

全面100%は基本

本作ではある方法で牌の配列を毎回一定にできるので、完全パターンが成立する。

そうなると全面で100%を取るのは難しくないので、後はタイムボーナスが勝負ということになる。

このスコア達成の陰には、想像を絶する配列パターンの研究があるようだ。

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年3月17日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ジュラシックパークⅢ		1,043,770	TYOーチョイ@ GUN-Powers	個人申請 サントロペ 池袋（東京）
上海〜三國牌闘儀〜	上海改・崑崙	194,355	JCB	星狩物語岸和田店（大阪）
	段位認定	0' 00"73		
ポップンミュージック7	アニメ	395,385	TART（タルト）	個人申請 ゲームセンター UFO町田ターミナル店（東京）
	男	367,160	EOS	個人申請 ゲームセンター サムシング（新潟）
湾岸ミッドナイト	新環状線左回り	4' 07"688	SKF	GAME S MILK（京都）
	新環状線右回り	4' 08"525		
	横羽線上り	3' 35"704	F/A（I♥蛍）	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
	湾岸線上り	4' 40"724	「次の方、どうぞ」	個人申請 セガワールド 幸手（埼玉）
	湾岸線下り	4' 47"870	GTQ-RLI@XRF	
ルパン三世 THE SHOOTING		6,126,720	TYO-チョイ@ オフィスデスピサロ（違）	個人申請 ヘイ（東京）
ビートマニア7thMIX	テクノ	3,471	EURO	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
	スピード	4,406	LAIE やっぱⅡDXより簡単だね！	個人申請 ゲームセンター グラッド（新潟）
撃牌砦／雀スペース	雀スペース	18,693,000	秋谷 剛史	個人申請 ゲームファンタジア 大宮店（埼玉）
お天気ころりん	ひたすら	205,580	テクニク待ち KnK	トライアミューズメントタワー（東京）
エイリアンフロント		629,000（10面）	リベンジ@ さすがにもう無理やろ	個人申請 スーパーアミューズメント スクエア・アルゴ（兵庫）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001		1,533,300	代打さきお（辻リザレクション）	えの木（高知）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	チーム・ジオン	43,528	眠人&TOR（君が勘一、僕がお宮）	えの木（高知）

式神の城	結城 小夜	6,066,528,110	GFA-秘剣ユセミⓔ 高野豆腐大好物です！	グッデイ21（東京）
	金 大正	5,360,753,680	G.M.C.T·H	モンキーハウス本館（福岡）
	ふみこ・O・V	4,944,562,050	二番の男@刻	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
	???	5,297,379,090	…続き。斑鳩頑張って下さい。スモモモナー	デイトナⅢ（埼玉）
ズババ！		16,362,800	猫JIL	ゲームインナミキ（東京）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		7,992.715	カオスーエメラルド	個人申請 ゲームセンター 塚本キング（大阪）
婆裟羅2	武田 信勝	7,928,010（2周目2面）	TEN	GAME'S MILK（京都）
ビートマニアⅡDX 6thstyle	レジデント	7,905	KBYS@そろそろWA3 飽きてる頃だろう	青葉台ガリバー（神奈川）
太鼓の達人2		1,641,030	つんく	アミューズメントフォーラムモア（東京）
三国戦紀〜武将争覇〜		848,767,000	たまけん	ゲームインナハⅡ（沖縄）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,513,450	ERO@萌たんを 世界一愛する男	トライアミューズメントタワー（東京）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		558,100	Seize-KKK	個人申請 チルコポルト 南津守店（大阪）
鉄拳4	吉光	1' 45"25	SPD-水無月愛理㊍ はうらう人	アミューズメントパーク NASA（長野）
	リン・シャオユウ	2' 10"90		
	ジュリア・チャン	1' 47"36		
	クリスティ・モンテイロ	2' 02"98		
	レイ・ウーロン	2' 08"73		
	ブライアン・フューリー	1' 36"51	SHADOW	ファンタジーゾーン 夢らんど（北海道）
	キング	1' 50"58	とどかなーい	タイトーインスタジアム（大阪）
バーチャファイター4 Ver.C		3' 12"63	店員さん {ミックスグミ}	遊道楽箱崎店（福岡）
ビートマニアコンプリートMIX2	ソフトグルーヴ	2,121	言っとくけど俺はゲーマーじゃない GALM	個人申請 ゲームステージ ビート（香川）
ゼロガンナー2	アパッチ	3,648,400	まほろまてぃっ君	デイトナⅢ（埼玉）
	コマンチ	3,644,200		
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・ジオン	20,417	あばよ高知！ TOR（辻斬り）	えの木（高知）
	チーム・ジオン	42,169	眠人&彩季（辻クロスカウンター）	
ストライカーズ1999	F/A-18 スーパーホーネット	3,360,400	ゴチになります。 FCM	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
	F-117 ステルス	3,364,000	zalver？-両替士	個人申請 ゲームシティグッド 三軒茶屋店（東京）
ミスタードリラーグレート	インド	684,860	sec-HAM（辻ポツダム宣言受諾）	えの木（高知）
	エジプト	2,152,940	BSX-MUR	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
	タイムアタック	33"80	やごペケ㊎㊋	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）

ハイスコア講評

今月はコナミのガンシューティング、**ジュラシックパークⅢ**から。マニア間でも難度が高いという評判で、クリアは無理？　という声が囁かれていた本作。今回のALLクリア達成は「お見事」の一言！　恐竜の頭を狙って倒すと高得点になり、命中率で体力回復するので、当然正確な射撃は必要不可欠でしょう。

湾岸ミッドナイトは残念ながらストーリーモードはバク発覚のため打ち切りですが、各コースの申請も出そろい盛り上がってきました。

ルパンⅢ世 ザ・シューティングはベネチア特急1１2万点、とっつあん大ハッスル47倍、カーチェイス42倍という離れ業スコア。しかしランクが高くなったために後半面はやむを得ず妥協したとのコメントがありました。しかし、ここのところ発売されるガンシューは、チョイ氏の独壇場になっていますね。その影で何人のライバルが泣いていることでしょうか。

撃牌砦／雀スペースの雀スペースは、やはり最大連鎖である13連鎖がキモ。細かいパターン作りで差が付いているようで、今回は水面下で末尾の争いになっています。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001はK9999の超必殺技『てめぇも往っちまえ!!』をどれだけ当てていかれるかの勝負。効率よくゲージを溜めるためには、弱の『割れろォ！』の空振りや立ち強パンチをガードさせるのが有効な手段になるようです。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
- ・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
- ・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂 大王女　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード

スコア（タイム）：23,646,800

面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約 84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 鈴木 雅弘 ㊞

← 個人申請ハガキ記入例

スリルドライブ2	USA	3' 44"39	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームセンターUFO町田ターミナル口店（東京）
	日本	3' 12"56		
スタントタイフーンプラス	中級	2,257,850	リハビリ1日で完了㊗	レジャーパレス（北海道）
	上級	2,829,330	札幌はもう雪がない㊣	
ミスタードリラー2	インド	681,495	9WP-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	アメリカ	1,138,000	SPD-水無月愛理㊗はうらう人	個人申請 VG達人（長野）
	エジプト	2,178,820	㊗T.B氏更新！HTR-YAS	デイトナⅢ（埼玉）
ブレイブブレイド		75,269,280	カミーユ　ビンタ	個人申請 ファイブオー春日井店（愛知）
アクアラッシュ	練習	157.90	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	269.56		
	上級	345.61		
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	いぶき	10,070,200	ヘレティックさきお（辻D.K.O）	えの木（高知）
セガテトリス		26,787,532	J.G.K-ALL㊗	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
テトリス・ザ・グランドマスター		9' 12"60	777	個人申請 溝の口タイトーイン（神奈川）
パズルボブル4	ひとりでパズル	585,771,890	FEV-EX.㊟	個人申請 ジョイランドタイトー天六店（大阪）
ソルディバイド	ヴォーグ	5,409,600	SYG-SINO	ゲームプラザキューティ（大阪）
Gダライアス	オミクロン	55,988,730	もっさんリベンジまだ？GIL㊗	個人申請 アクティロイヤル（大阪）
ウォーザード	ムクロ	5,350,500	亞里亞と四葉を交互連羽嶋兄や	サブカルチュア（福岡）
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,134,800	ドクロ凶宴会部長PPP-T.B㊗	デイトナⅢ（埼玉）
パロディウスだ！	タコ連付き	2,927,900	AXIOM	アババ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,248,500	J.G.K-ALL㊗	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
	ライトニング	2,324,000	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ファイターズヒストリー	マットロック	1,375,700	GYO	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ドラゴンスピリット	ニューVer.	1,852,500	ZZZ	遊ingポイントセオラ（滋賀）
獣王記	ノーマル	584,200	IML-MOL	アイリン夢空間（岐阜）
	ハード	591,000		個人申請 モンキーパンチ（愛知）
アルゴスの戦士		11,740,350	NRX-044	グッデイ21（東京）

お詫びと訂正

●2002年4月号No.23に掲載した「婆娑羅2」の【武田 信勝/11,366,410（2周目5面）】のスコアは【明智 光秀】でのスコアでした。【武田 信勝】の最終スコアは今号掲載の7,928,010（2周目2面）です。

●2002年5月号No.24に掲載した「ゼロガンナー2」の【アパッチ/3,616,300】は以前のスコアを更新していませんでした。最終スコアは2001年12月号No.19掲載の【アパッチ/3,619,700】です。

訂正するとともに関係者および読者の皆さまにお詫びいたします。

☆（星）集計への皆さまのご意見をお寄せ下さい

現在アルカディアハイスコア全国集計コーナーでは全国一位のスコアに対して☆（星）を与え、その☆獲得数を集計することを検討しています。そのため2002年4月号No.23から始まったハイスコア全国集計内の「HIGH-SCORE MEETINGROOM」に☆集計に関する話題を取り上げてきました。その上でぜひ読者の皆さま、特にスコアラーの皆さまが☆集計について考えられたご意見を聞かせていただきたいと思います。本誌に付属しているアンケートハガキ（切手不要）にて皆さまの賛否に関するご意見をお寄せ下さい。

また、ストライカー紅丸でダメージ補正をかけてから『てめぇも往っちまえ!!』を当てるのも有効な模様です。

ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカは全面ノーダメージに加え、初期武器だけで面クリアすると入るハンドガンボーナスを最終面を除いてすべてのステージで取ったスコア。今後はタイムボーナスで細々と更新するしかないとのことです。

鉄拳4「鉄拳シリーズ&ぷよぷよ男」の水無月愛理（みなづきえり）氏が怒濤の5キャラ更新。この勢いは誰にも止められない!?

異常ともいえる3部門同時更新が熱い**ミスタードリラー2**は、腕前が向上した現在だからこそ出たスコアでしょうか。とはいえ結局2色面の連鎖点が重要なのは相変わらず。また、インドが更新されたのは初回集計以来です。

パズルボブル4は根本3個の20個以上同時落としで加算される1048万点を54回取ったもの。細かくパターンを作り直してかなり点数効率が上がったそうです。

彩京マニアの間で常に話題に上っている**ストライカーズ1945**ライトニングの更新ですが、ついに最高得点機体の震電にあとたったの400点にまで迫っています。目を疑うとはまさにこのことでしょう。戦国人氏のゴールは目の前か!?

人間が獣人化するアクションゲームの**獣王紀**（1988／セガ）は両部門とも理論上の限界点（?）が達成された模様。典型的な敵全滅型のゲームですが、敵を1匹余分に倒すのにかなり苦労するのがいかにも昔のゲームというか熱いですね！

3月17日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,905	KBYS@そろそろWA3飽きてる頃だろう	のふへろ@紅蘭さんオメデトウ!(幸)
2	Laキーボードュ	663,400	ミチロー 調子悪う…。	Ave4.7
3	式神の城 (金)	4,805,760,270	CIO-YOSH@第4回金集会はいつ?	6ミス ALL やっぱり2機落ち マヌケ~
4	機動戦士ガンダムDX 連邦VS.ジオン(連邦)	20,167	ライデン	ALL ガンダム 死×1 NTレベルA
5	ミスタードリラー グレート(エジプト)	2,058,025	CIO-YOSH	スイマセン穴うめです 1ミス ALLエアー

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	26,142,960	Crocus-yfc-dis	ALL 残4
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,121,600	DAN	ALL
3	パワースマッシュ2 (シングル)	9,213,200	RYU	ALL C.MOYA
4	マーズマトリックス	575,679,019,180	KIY	ALL 2号機 EXP2,635,460
5	どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード)	26,603,120	MOT	ALL ノーミス

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 7thMIX (ボーカル)	1,510	ZARIA-HMV	ALL
2	プロギアの嵐 (ミリタント)	42,125,080	SRX	2-3 Bガンナー
★	スタントタイフーンプラス(中級)	2,257,850	リハビリ1日で完了㊙	ALL MT
★	スタントタイフーンプラス(上級)	2,829,330	札幌はもう雪がない㊣	ALL MT
5	ストライカー 1999(X36)	812,000	スコアラー求む	閉店10分前 1-7 連付 穴埋め

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (P-38 ライトニング)	3,134,800	ドクロ凶宴会部長PPP-T.B㊙	ALL 連付
★	ミスタードリラー2 (500m インド)	681,495	9WP-ISO	ALL 連付
★	ゼロガンナー2 (アパッチ)	3,648,400	まほろまてぃっ君	ALL 残0
4	斑鳩 (ノーマル)	30,059,270	大台記念 9WP(偽)-ISO	ALL 1ミス 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,232,400	M.T	ALL 手ALL 1周156万 残3 B9 使B4 連付

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ2 (シングル)	10,160,610	RYU	C.MOYA
2	ドラゴンブレイズ (ソニア)	1,182,800	NONN	2-2
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	38,063,819	KOL	ALL 金 28472
4	ぐわんげ (シシン)	52,179,289	HGA-け系はち	ALL 金 39071
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(オロ)	6,824,800	Y.K	ALL

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	28,594,070	OAM-Naoki	ALL 連付 残5
2	斑鳩 (ハード)	18,837,860	M氏の日課はロリ画像収集!!	ALL 残0
3	バーチャファイター4	3'41"33	オヒョイ狩り元ZOO	ALL レイフェイ
4	鉄拳4 (ヴァイオレット)	2'16"41	ガチムチ君	ALL
5	ヴァンパイアセイバー (モリガン)	1,317,200	水無月 五月	ALL

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	22,825,560	UE(ウエ)	ALL 残4
2	斑鳩 (ノーマル)	25,256,480	ELM	ALL
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	110,892,100	復活記念 MJN-T.Y	2-4ボスショット強化 大往生期待してます
4	怒首領蜂 (Aタイプ)	70,147,030	初2周目@浦安人	2-3 レーザー強化
5	レイフォース	9,199,000	7面安定せず @浦安人	ALL 1面64万連付 7面38400×2落ち

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,324,000	戦国人	ALL 連付 1周119.4万
2	斑鳩 (ノーマル)	25,389,630	どーも君とうさじい	ALL 残4
3	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	101,889,650	NSX	2-5
4	レイストーム (R-GRAY1)	15,295,600	RSS 生涯一レイストーマー	ALL 残3 5機設定
5	レイブレーサー (最上級)	8'59"850	SoRA@TAE様、いままでどうもでした	T.T. 12周設定

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	2,624,800	堀江由子の弟	ALL フリーモード ゆりか、委員長、ひなた
2	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(トーイ)	10,765,830	堀江由子の弟	ALL 2ミス
3	ミスタードリラー グレート(エジプト)	1,946,815	FK3	ALL 2000m
★	鉄拳4 (ブライアン)	1'36"51	SHADOW	ALL ver.C 同付
5	鉄拳4 (風間 仁)	1'13"95	SHADOW	ALL ver.C 同付

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	27,668,130	SNR	200万落ち
2	式神の城 (ふみこ)	4,901,950,620	二番の男@騒	ALL 1ミス
★	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,513,450	ERO@萌たんを世界一愛する男	2.5ま35.0、3.4ま26.2[illegible]
4	長江 (実践モード)	1,165,500	超運UMC (字はふなっこ)	ノーヘルプ、全ALL かなり運よし
5	ソンソン	7,643,280	ESIO	9周目の6地点

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	25,096,520	まだまだ余裕しんのすけ(AUM)	ALL 連付 残3
2	斑鳩 (イージー)	23,892,280	ZOE	ALL 連付 残6 ノーミス
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	16,160,160	まだまだ伸びるよしんのすけ(AUM)	ALL 連付
4	式神の城 (小夜)	5,264,132,170	R.F-MHR-司那	ALL 4ミス
5	式神の城 (ふみこ)	3,917,996,660	芝野葉子@感動中	ALL

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	17,111,970	2カ月ぶりにやりました。色丹島買い占め	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,273,900	IKA(ニセ)	AL、K9999、フォクシー、アンヘル、キム
3	太鼓の達人2 (むずかしいコース)	1,591,790	まっく=ごえ	ALL ルパン81.6→夏祭り77.5
★	ビートマニア 7thMIX (テクノ)	3,471	EURO	ALL 86% AAA
5	ビートマニア 7thMIX (スピード)	3,944	EURO	ALL 78% AA

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702（北海道）**
札幌からスコアラーがどんどん流出していく……。
by[illegible]

●**ハイテクセガ盛岡（岩手県）**
そろそろ新生活にも慣れてくるころでしょうか？　新人スコアラーは随時募集中です。

●**ゲームセンタードリーム（宮城県）**
今月、スコアを出してくれた方々、ありがとうございました。なお当店では、いつでもスコアおよびスコアラーさんを大募集中です、ぜひ遊びに来て下さいね。
by店員108号

●**ロッキーワールド仙台駅前店（宮城県）**
謎だらけの店です。

●**デイトナIII（東京都）**
さきお氏、おとこ汁氏、ALL[illegible]氏、IZK氏、ご来店ありがとうございました。

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
この号が出るころには『怒首領蜂大往生』が熱いのでしょうか？　ところでこのタイトルを略して言うとどうなるのでしょうか。素直に「大往生」それとも「蜂往生」？　「蜂大往」？　う～ん。

●**ゲームインみとや三河島（東京都）**
みんな、ありがとう。小林足球は永遠に不滅です！

●**ゲームコーナーフジ（東京都）**
えの木ご一行の皆さま、ご来店ありがとうございました。柾木上等兵には、次回に期待します（笑）。

●**グッデイ21（東京都）**
『斑鳩』……とても危険なゲームです。次回入荷予定の『怒首領蜂大往生』は私にやさしいゲームでありますように……。しかし、なぜ？　今さら『クロスソード』!!　一部で人気の様子、頑張って下さい。

●**大久保アルファステーション（東京都）**
当店では、新作大型筐体を1プレイ100円、新作ビデオゲームを50円で営業しております。当然『頭文字D』も100円、『GGXX』も50円で稼働中です。ぜひ、ご来店下さい。

●**GAME-IN ナミキ（東京都）**
この号が出るころには、『GGXX』が入荷して対戦が盛り上がっているのでしょうか？　「いい木偶」扱いだったポチョムキンに春は訪れるのでしょうか？　あと、『頭文字D』、『メタルスラッグ4』好評稼働中。

●**アミューズメントフォーラムモア（東京都）**
いつもスコアを出しに来て下さる皆さま、ありがとうございます。これからも頑張って下さい。ご来店されたことのない方は、ぜひ一度遊びに来て下さいね。一部STG50円で稼働中！

●**アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計（東京都）**
最近古め（90年代前半）のゲームで遊んでもらっています。『スパIIX』（対戦）や『D&D[illegible]』（4人用）、ネオジオのSTGなどもあります。ぜひ遊びに来て下さい。

●**ゲームコスモ町田店（東京都）**
『怒首領蜂大往生』、『メタルスラッグ4』が50円で入荷!!　あと『GGXX』。ひょっとすると50円4セット。この号が出るころに入っているかもしれないので一度来てみて下さい。
by中野

●**GAME BOSS（神奈川県）**
『頭文字D』入荷！　1プレイ100円で好評稼働中デス！

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	24,150,780	PITの星から来たEVEくん	ALL 残6
2	怒首領蜂 (Bタイプ)	200,224,100	S.O	2-7 MAX555HIT ショット強化
3	ビートマニア クラブMIX (ハッピーチャーム)	2,496	また来て	ALL
4	ぐわんげ (柊 小雨)	8,041,392	中	ALL 式神不使用
5	ぐわんげ (賀茂 源助)	5,566,791	野	ALL 式神不使用

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	31,188,770	骨折り損	ノーミス 1、3面残念
★	ズババ	16,362,800	猫JIL	連付
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(ネクロ)	7,367,600	こにたん	SAIII
4	式神の城 (小夜)	4,598,376,910	GOD	GOOではありません。
5	天外魔境真伝 (八雲)	20,022,300	まさやん(やる気無し)	ドロー×2

ゲームインみとや 三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,178,800	汚物でいっちまう	ALL
2	テトリT.A.PLUS (マスター)	8'14"21	RYU	ALL m-G ST銀、SK銀、RO金
3	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS シオン 連邦)	18,047	イヌ	ALL 大将 ニュータイプA
4	X-MENvsストリートファイター	2,890,100	自称	ALL 豪鬼・チュンリー 連付
5	テトリT.A.PLUS (デス)	Lv500	たけボリショイ	3'35"35

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (チェリイ)	8京6209兆6771億8830万1050	出て来いストレンジャー	ALL ストレン居なくなっちゃった…
2	ミスタードリラーグレート(インド)	676,960	秦野	ALL 2分03秒
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,097,715	コバ	ALL 8分10秒
4	ミスタードリラーグレート(北極)	2,093,070	穴埋めさん	ALL
5	上海 万里の長城 (北京)	742,010	だるい	ALL

アミューズメントフォーラムモア

東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	27,774,340	FMI-麻生	残5 ALL
2	ナイトストライカー (Rゾーン)	96,522,240	HoLiNo	ALL パシフィスト
3	プロギアの嵐 (ミリタント)	58,472,550	SND-穴うめ-FO	γ 2周ALL
4	ドラゴンブレイズ (ソニア)	3,128,500	練習中	ALL 残2B2
★	太鼓の達人2 (むずかしいコース)	1,641,030	つんく	雑誌 たっすぃ～

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,470,200	高知からの使者、さきお	ALL 連同なし
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(ダッドリー)	11,543,900	ロシアン浣腸おとこ汁	ALL 連同付
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(春麗)	10,062,700	おとこの汁	ALL 連同付
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	20,809	三毛猫	ALL 連同なし ガンダム・ガンタンク
5	フェアリーランドストーリー	9,999,990	IMO	ALL 連付 残×35

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (妙義右回り)	2'58"831	T.S2(チームボス)	FC3S チューンド MT タイムアタック DAY
2	頭文字D (碓氷右回り)	3'03"997	ケイスケ	FC3S チューンド MT タイムアタック DAY
3	頭文字D (秋名上り)	3'15"189	ケイスケ	FC3S チューンド MT タイムアタック DAY
4	頭文字D (八方ヶ原往路)	2'53"575	ケイスケ	FC3S チューンド MT タイムアタック 夜
5	頭文字D (八方ヶ原復路)	2'53"604	ケイスケ	FC3S チューンド MT タイムアタック 夜

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アルカード)	4,315,500	地井(早くノーミスしたい)	ALL
2	ビートマニアIIDX 6thスタイル(HEAVY)	6,453	おはる店長ちくわ「あの子の逆鱗に触れた！	
3	ビートマニアIIDX 6thスタイル(SPECIAL)	7,513	おはる店長ちくわ「顔も合わせてくれない！	
4	ビートマニアIIDX 6thスタイル(ORIGINAL)	8,099	おはる店長ちくわ「本当に反省してます！	
5	ガンバード2 (タビア)	500,000	江藤 恵(本物!!)	1-3でGAME OVER

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キーボードマニア 3rdMIX	4,530,793	たこせいぢん改	ピンクローズ カサンドラ・コズミックカウガール
2	式神の城 (???)	2,337,290,470	[illegible]	穴うめ更新 ALL 式神超人
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2,254,280	ドズル・トシ	ラスアボーン
4	マーヴル VS カプコン2	1,060,754,000	こもり猫	穴うめALL
5	エイリアンVS.プレデター	5,636,100	[illegible]	ALL ウォーリアー

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビル1F　☎0463-94-5419

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	23,285,700	PIT	ALL
2	テトリT.A.PLUS (マスター)	8'36"75	BCD	ランク m カンスト
3	式神の城 (小夜)	4,233,772,470	UFO	コ=55045 5-3 クラスB
4	式神の城 (光太郎)	373,590,210	UFO	コ=5657 4-3 クラスC
5	式神の城 (玄乃丈)	361,627,560	UFO	コ=5900 4-2 クラスC

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション スペシャル	1,863,360	あずまんが皇帝	キャラ大会 マリカ 90-82-94
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	34,873	ラルオ(A)とラリオ(S)	ALL シャア専用ゲルググ×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	31,336	ラリオ・ラルオ	ALL ガンダム×2、ガンダム・タンク
4	D&D タワーオブドゥーム	21,599	Dr.ボルドヘッド	2面 エルフ
5	スーパーストリートファイターIIX (エドモンド本田)	738,700	Mr.T氏	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩 (ハード)	32,531,650	GFA-秘剣ユセミ@滝に打たれてきます	ALL 1ミス 連付 大失敗
2	斑鳩 (ノーマル)	32,529,480	㊙ミソ(やけくそ)	ALL ノーミス 連付
3	斑鳩 (イージー)	27,727,840	GFA-QRO@カミナりに打たれました	ALL 1ミス 連付
★	式神の城 (小夜)	6,066,528,110	GFA-秘剣ユセミ@高野豆腐大好物です	ALL 3ミス 道中最悪
★	アルゴスの戦士	11,740,350	NRX-044	ALL

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリス バトライダー Ver.B	12,256,760	風ポン太-JNY	ストローマン×3 ALL 7面へっぽこ
2	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	26,433,093	やったるでー!! ORI-AKA	ALL B×3
3	バトルガレッガ (ガイン)	16,322,530	G.R	ALL ABC同時押し ダイヤル連付
4	式神の城 (光太郎)	3,865,417,240	ブリジットハンターMHR-P4U	ALL コイン46634枚 2億落ち
5	ガンバード (マリオン)	1,903,200	来店記念	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城 (ふみこ)	4,944,562,050	二番の男@刻	ALL 1ミス
★	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	3,360,400	ゴチになります。FCM	ALL 残3 B9 ダブルなし
★	湾岸ミッドナイト (横羽線上り)	3'35"704	F/A(I♡蛍)	S30 2:25
4	湾岸ミッドナイト (横羽線下り)	3'22"788	F/A(ホタリスト)	S30 2:25
5	頭文字D (秋名下り)	2'57"738	M.B ケイコ	Tuned T.A. FD

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海～三國牌闘儀～ (段位認定モード)	1'38	RIZ	ALL
2	サンダークロス	10,473,180	K.C.G	10周目1面 連付
3	ストライカーズ1945II (疾風)	3,234,500	M.T	ALL 残×3 B×9 連付
4	サイドアームス	1,805,500	NFM-射紳-TLK	ALL 連付
5	ファンタジーゾーン	33,304,700	AL-FLO	RD59(8周目3面) 連付

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
日増しに暖かくなっていく今日このごろ、皆さまいかがお過ごしでしょうか。このたび当店も、ようやくアルカディアクーポンに加盟のはこびとなりました。スタッフ一同皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

●アミューズメントパークNASA（長野県）
今回は『式神の城』の申請が多かったようで、とりあえずは三つほど。ペケ箱版も発売されましたが、家のテレビよりゲーセンの大きな画面がいいですよ。……ええ、14インチじゃキツイですとも……。
byくずれ

●アイリン夢空間（岐阜県）
友好の家（クランアジト）競売希望。3MAで売って下さい。

●ボックスQ2（愛知県）
Q2に変わりましたが、内容はあんまり変わっていません。「ゲー○ストがアルカディアになったようなもの」らしいです。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
どうもピットインだす！『メタルスラッグ4』が稼働中です（多分）！　そしてついに『GGXX』が登場（だと思われる）!!　今年の春は熱い!!　お待ちしております！
by私は敵ではありません店員AOI

●GAME-COLLEGE（愛知県）
ゲーム大会毎月第2、第4土曜日開催中!!『VF4』、『ポップンミュージック7』なども オール50円で営業中!!　各種イベントも開備中。ご来店お待ちしております。

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
『頭文字D』入荷しました！　もうみんなドハマリ中！　どんどんタイムが出てきてますー。やばい、追い付けねー。シビックじゃ無理か!?
by店員JYO

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
ゴールデンウィークで近くに来られましたら、ぜひお越し下さい。都市開発のため、現在のセオラを見れる最後のチャンスかも……？

●GAME's MILK（京都府）
『湾岸ミッドナイト』が意外と好評です。

●チャレンジャー アババ天神橋店（大阪府）
えの木から逃亡中のJ.T氏が当店で発見されました。

●ジャスコ川西店三栄プレイランド（兵庫県）
先日は名古屋からのご来店、大変ありがとうございました。また遊びに来て下さいね。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
ついにゴールデンウィーク突入！　新しくできたお友達を連れて、ぜひミルカトルに遊びに来て下さいね。さて、新作入荷の方ですが、そろそろ『ポップンミュージック8』や『GGXX』の足音が……!?

●えの木（高知県）
改めて、東京では皆さんお世話になりました。飲み会は楽しかったです。次は黄金食ですか？汁&さきを&柾木二等兵、TORと対戦野郎の熱田君が故郷に帰ります。代わり（？）に入婆が戻ってきました。

●モンキーハウス本館（福岡県）
M.T氏、IMO氏、DUO㊗氏、来店ありがとうございました。
by常連一同

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (初級)	3'00"952	七本松在住	ALL 86トレノ MT チューンド
2	頭文字D (中級)	3'02"329	七本松在住	ALL 86トレノ MT チューンド
3	頭文字D (上級)	3'17"513	フランカー	ALL RX-7 TypeR FD3S AT チューンド
4	斑鳩 (イージー)	26,128,160	L2A-大明神	ALL 4ミス 連付
5	スーパーストリートファイターII(ケン)	1,264,500	…	ALL 連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	15,364,460	ROM	5面終了
2	バーチャファイター4	3'41"86	塩釜キャビン・総大将	カゲ
3	三国戦紀2	9,183,000	りゅうじ	孔明
4	バーチャファイター4	4'52"86	たけち(college)	レイフェイ
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヤン)	9,826,600	SHT	ALL

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ハード)	23,259,910	タンロマンセー！	ALL 残2
2	式神の城 (小夜)	4,458,401,110	大和撫子大好きな冴上蒼司兄君さま	ALL 新参者 まだ伸びる!!
3	式神の城 (???)	3,660,479,760	SSR平-YAM㊐みの面使役者	ALL
4	ビューポイント	2,600,470	HAS	ALL 残1
5	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	61,641,690	クソゲー	ALL ラスボスでタコミス×2 300万おち

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト (新環状左回り)	4'07"688	SKF	ALL S30
2	湾岸ミッドナイト (横羽線上り)	3'39"265	SKF	ALL S30
3	湾岸ミッドナイト (湾岸線下り)	4'50"941	SKF	ALL S30
4	鉄拳4 (ファラン)	2'13"20	TNF	ALL
5	連珠實族	2,587,600	TEN	ALL 1局平均 3〜4秒

ボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦VSジオン(ジオン)	22,071	ヒビキ	ALL シャア専用ゲルググ
2	ミスタードリラーグレート(インド)	684,775	HIDDY	タイゾウ ノーミス ALL 連付 2'10"66
3	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	45,113,650	レシオ0.1シューター	2-4 β
4	雷電DX (初級)	6,488,160	白のレビン	ALL 連付 エンスト×5
5	雷電DX (上級)	1,741,580	大阪で迷子	1-5 連付 カーナビ使用

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4 (シャオユウ)	2'10"90	SPD-水無月愛理㋹はうらう人	ALL 連同付 Ver.C
2	お天気ころりん (ひたすら)	174,820	G.H	ALL
3	式神の城 (金)	2,648,359,980	㋡	ALL 36442
4	式神の城 (玄乃丈)	2,791,362,410	シゲッチ	ALL 36984
5	式神の城 (小夜)	4,053,854,770	NST-AMP	ALL

チャレンジャー アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	29,373,240	SKF次回こそ大台。H.M	ALL 連付 3ミス
★	パロディウスだ！ (タコ)	2,927,900	AXIOM	2周ALL 1周178万 連付
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,457,100	穴ウメ ALZ-ミートスティック	ALL 連付
4	モンスターランド	8009G	グレートそら最高！	ALL 左右連付
5	忍者くん	1,185,410	J.G.K-ALL㊙	38面 連付

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	12,940,270	T.O	ALL アインマッケレル
2	ライデンファイターズ2 (雷電Mk-II β)	102,661,140	愛媛県は中部地方ではありませんNNH	1P側 ALL 6面㋡1漏
3	X-MEN (リーダー)	243,600	マッドダンサー Y.T先生	ハメるのスキです。
4	ヴァンパイアセイバー (ザベル)	781,900	ホーミングFu○k 登場	ALL
5	イメージファイト	599,300	ホーミングFu○k 退場	2-2 もう忘れてます。

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリT A PLUS (デス)	3'27"63	園長	Lv.500 終
2	コズモギャングザパズル	9,999,999+α	あすたろと!	Lv.466に2達成 電パ無 全消×2
3	ナイトメア イン ザ ダーク	15,345,400	あすたろと!	ALL
4	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	47,772,000	F.M.	2-4
5	プロギアの嵐 (ミリタント)	43,798,850	F.M.	2-5

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	31,176,500	おやじえ〜す	ALL 残×7 5ボスヘタレ 同付
★	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,409,600	SYG-SINO	ALL 連付 1周271万
3	ストライカーズ1945II (疾風)	3,278,900	腹師匠	ALL 連付 残3 B9
4	ポップンミュージック7 (乙女コース)	378,443	BEE!	
5	ポップンミュージック7 (男)	362,900	BEE!	

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア6thMIX	312,944,100	南風	EXT POPSコース poor miss 20
2	ビートマニア7thMIX	9,370	IJ	EXPERT+ His3 ランクA
3	ビートマニアIIDX 6thスタイル(SPECIAL)	7,602	テラケン ボンバー	His3
4	頭文字D (妙義左回り)	3'14"616	マエジマ	AE86改
5	頭文字D (秋名上り)	3'10"699	あのー	180SX

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	26,649,460	(仮)	ALL 連付
2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(チーム・連邦)	35,463	ムネヲ&マキコ	ALL ガンダム×2
★	獣王記 (ノーマル)	584,200	IML-MOL	ALL
4	パワースマッシュ2 (ダブルス)	6,316,600	カルロス&モヤ	ALL ラフター&ノーマン
5	頭文字D (妙義左回り)	2'54"839	タクミ	ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	21,067,640	リキュー	ALL
2	テトリT.A.PLUS (マスター)	8'00"41	d/dS	ST銀 SK銀 m
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ダンス)	5,697	YMG-©	ALL
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,545	YMG-©	ALL
5	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ナオキ)	5,133	YMG-©	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンスピリット (New Ver.)	1,852,500	ZZZ	ALL 連付 残×1 ノーマル設定
★	ファイターズヒストリー (マットロック)	1,375,700	GYO	ALL 連必付
3	斑鳩 (イージー)	26,342,250	ISW	ALL 連付 1ミス
4	ビートマニアIIDX 6thスタイル(HOUSE)	6,041	大文字に改名w AFRO	ALL HS-3 Ⓡ85%
5	ウルトラ警備隊	9,999,999+α	GGE-VXV	ALL 連付 ジェットビートル 残×1

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	18,782,010	ISO	ALL
2	バーチャファイター4	4'13"35	アイスオーレ	ver.C カゲ
3	機動戦士ガンダムDX 連邦VSジオン(ジオン)	11,301	ジオンのセンシ	地上・宇宙ともシャアゲルググ
4	式神の城 (小夜)	532,968,110	DASI	ALL クラスA
5	斑鳩 (イージー)	16,994,350	H	ALL

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/　■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1 co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME S WILL http://www gameswill.co.jp/

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロギアの嵐 (ギャンブラー)	101,683,710	WSM-KMT	ALL 残×0 ボム1
2	斑鳩 (イージー)	19,806,970	LCH	ALL
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,162,200	ダジャレ道人	2-2
4	エスプレイド (美作 いろり)	35,642,130	WSM-出雲良子の許嫁	残4/5 バ0% 円420
5	エスプレイド (相模 祐介)	38,600,410	WSM-MKZ	残6/6 円400 バ0%

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プレイジングスター (DINO-246)	63,073,500	G.T氏に感謝！ G.M.C..Z.	ALL 連同付
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,282,300	CVC-弟子犬 KFG	ALL
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'19"00	M.T	ALL
4	テトリT.A.PLUS (マスター)	7'52"31	M.T	ALL
★	式神の城 (金)	5,360,753,680	G.M.C.T.H	ALL 元凶の歯がクソ

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
この号が出るころには、『ビートマニアⅡDX 7th style』や『メタルスラッグ4』などで盛り上がっていると思いますので、遊びに来てね。あとスコアラーの方もヨロシク！
by担当ASM

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
『怒首領蜂大往生』必ず入荷します。入荷と同時に店内スコアトライアルも開始しますので、参加者待ってます。

●アミューズメントパークオアシス店（鹿児島県）
2週間に1回は『KOF』大会を開催しております。また、プレイ料金も100円で3プレイできますのでゆっくり対戦も楽しんでいただけると思います。当店に遊びに来て、ぜひ友達を作って下さいね。

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上! パロディウス	88,120	DEEP	ミカエル セミオート 6面 連付
2	グラディウスⅡ	664,500	TFK	2-4 4-F 連付
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	505,500	AYO	テリー アンディー ジョー
4	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,075,855	GMZ	9'26"06 ほりたいぞう
5	ミスタードリラーグレート(エジプト)	3,781,970	GMZ	4285m プチ 24'28"40

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	18,846,860	ヘタレ	ALL 連付
2	Gダライアス (オミクロン)	54,511,740	ほげほげ捕鯨隊3号 VAL	ALL 連付
3	ティンクルスタースプライツ	3,477,639	SSS	メヴィウス 89Hits ALL 連付
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	846,800	スコアラー募集	ALL クーラ、アンヘル、バオ、K9999
★	バーチャファイター4	3'12"63	店員さん (ミックスグミ)	ALL 影丸

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	上海～三國牌闘儀～ (段位認定モード)	0'00"73	JCB	
★	上海～三國牌闘儀～ (上海改・崑崙)	194,355	JCB	
3	斑鳩 (イージー)	23,962,250	UJO	ALL
4	ザ・警察官2	7'24"066	LCB	札幌スタート
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,002,800	サッキン	ネスツチーム ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D シャドーオーバーミスタラ	1,520,150	SYU	2人同時プレイ ALL
2	D&D シャドーオーバーミスタラ	1,002,126	DEF	2人同時プレイ ALL
3	斑鳩 (ノーマル)	19,846,470	Esp-TAU	ALL 残1 C ボタン付
4	斑鳩 (ノーマル)	18,711,270	MGD-T.T	ALL 残0 C ボタン付
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,216,500	Boo	K9999、暴、アンヘル、メイ・リー ALL

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,197,100	TSA	A... クラーク、クーラ、アンディ、K9999
2	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'38"55	XYZ クソ運ゲーめ つらすぎ	ALL ファントム
3	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,252,160	JOKER	ALL
4	どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード)	26,627,990	JOKER	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thスタイル(SPECIAL)	6,228	ALS … 穴ウメやね	ALL

ジャスコ川西店三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,321,050	M♪	97-98-99-97 ALL
2	パカパカパッションスペシャル	2,420,700	M♪	93-95-96 ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,126,900	TY	ALL
4	エスプレイド (J-B 5th)	35,041,930	A	ALL 円491 ノーミス バリア50%
5	ティンクルスタースプライツ	3,044,325	M.I「出ると思わなかった」	スプライツ姉ちゃん ALL MAX 38Hits

アミューズメントパークオアシス
鹿児島県鹿児島市荒田1-40-17 荒田商事ビル1F ☎099-812-5233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバリッチ	20,048,300	MIB	グルタン
2	スポーツジャム	65,200	YKG-TKT	ベース×4
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	16,387,440	A.S	レーザー強化
4	マジカルドロップ2 (ひたすら)	213,698	BOO	
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	652,600	クーラ	根性モード 美樹原 愛 5stage

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4 (ポール)	2'47"05	Mr-S.A	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	590,600	Mr-Y.F	ALL
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T.E	ALL
4	式神の城 (小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
5	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (小夜)	5,370,327,660	MHR-ハンバーグ	ナマモノ一点限り
2	式神の城 (玄乃丈)	4,370,187,360	MHR-本部長(仮)	ジャイアントハンドォォォ!!
3	斑鳩 (ハード)	21,584,170	MHR-ラリホー	残1 キシャー!!
4	怒首領蜂 (Cタイプ)	663,034,550	SSP-揚雲	ショット強化 残2、ヘタレだけど久々
5	斑鳩 (ノーマル)	25,311,380	OH!!	残2

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'04"25	香港ダンディー	影丸
★	三國戦紀～武将争覇～	848,767,000	たまけん	ALL ノーマルモード ホウトウ
3	バーチャストライカー3	30	UKU	+30,-0 アルゼンチン
4	鉄拳4 (三島 平八)	2'48"65	BBB	
5	鉄拳4 (ブライアン)	3'12"91	CHU	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フック	7,789,600	FBI	ALL ピーターパン
2	鉄拳4 (三島 一八)	3'12"91	KO2	ALL
3	鉄拳4 (コンボット)	4'31"33	LPQちゃん	ALL
4	鉄拳4 (キング)	5'33"76	A.I	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1,762,511	DONちゃん	Pグルーブ 八神 庵 ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	20,417	あばよ高知！TOR (辻斬り)	ALL '45S シャアゲルググ 400点落ち?
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	42,169	眠人&彩季 (辻クロスカウンター)	ALL シャア ゲルググ×2
★	ストリートファイターEX2(カイリ)	3,472,700	BBC (辻グラップディフェンス)	ALL 連同付 シャドウ終了117万 爪×6
★	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	3,334,600	長谷川平蔵 (辻別件逮捕)	ALL 連同付 やれん
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(いぶき)	10,070,200	ヘレティックさきお (辻D.K.O)	ALL 連同付

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
　現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承下さい。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承下さい。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。
■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

　質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記下さい。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典
■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.nfoseek.co.jp/play/playc.ty/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

HI-SCORE MEETING ROOM

毎月多くのプレイヤーがしのぎを削っている「ハイスコア全国集計」。本コーナーは長いハイスコア争いの歴史を振り返り、今後のハイスコア集計のあり方を考え、より楽しめるコーナーにすることを主目的としている。
　今回は☆(星)集計をしていた当時のエピソードの紹介と今後への提案が議題だ。

ハイスコア会議室　第3回

議題：☆集計の善悪とハイスコアの未来

大きく盛り上がった☆集計

「ストリートファイターII」発売を機に全国に広がった対戦格闘ブームは、ハイスコア集計……特に☆(星)の獲得にも大きな影響を与えていた。
　当時ハイペースで発売されていたタイトルの多くは、今思えば対戦バランスが破綻気味の作品が多かった。しかし、CPU戦の得点システムなどに斬新なアイデアが多数盛り込まれ、一人用で遊ぶ楽しさの方向にも重点が置かれていた傾向がある。
　そのころはまだ対戦という文化が成熟していなかった事も関係していると思われるが、格闘ゲームのCPU戦を楽しんでいた人口が今より確実に多かったことは間違いない。また、最近のゲームに比べてCPUのアルゴリズムが単純だったために、比較的パターン化がしやすく、システムやCPUのアルゴリズムを見抜いてハメることが単純におもしろかった事もその一因だろう。
　ハイスコア集計店でもそれは例外ではなく、格闘ゲーム専門のハイスコアラーが数多く存在していた。
　当時の主流だったのが、キャラ別集計が行なわれるタイトルを同じ店のグループ内でキャラ分担を決め、一つのタイトルに集中して取り組むというスタイルで、☆獲得数上位店の多くが、このスタイルを取っていた。キャラ数の多い格闘ゲームで覇権を握ることが、毎月の☆獲得数に結びついていたことが読み取れる。

遠征が溢れた店同士の交流

　狙っているキャラが被らないように、店ごとで狙っているキャラ数とプレイヤーの情報を交換し合ったり、最新の点数や攻略情報をやり取りする目的でハイスコア店同士での交流が盛んになったのも、このころの特徴だ。
　人気格闘ゲームのパターン交換などを目的にハイスコア店の間で遠征などが活発に行なわれ、同盟や連合のような店同士の良好な関係が築かれていった。
　もちろんこれ以前にもハイスコア争いの世界で遠征や情報交換が行なわれていたが、ハイスコアの歴史上、これらが最も盛んだった期間が90年から95年くらいまでの☆獲得数争いが白熱していた時期だ。

対立と内輪もめ

　ただし、仲良くなる店があれば、その逆に店同士で反目しあう事もあり、全国トップ(☆獲得)をめぐってギスギスした関係になることも少なくはなかった。
　特に当時の一部ハイスコア店のスコアに関する秘密管理は徹底されていた。例えばハイスコアノートを閲覧できる人間を限定したり、最新のスコアをわざとスコアボードに記入しなかったりと、情報が漏洩しないよう細心の注意を払い集計に臨んでいたのだ。
　また、店内部の問題では、他店にパターンなどが伝わり、締め切り時点で負けて☆を損しないように、常連内に箝口令のようなものをしき、ひどい例になると店が口を滑らせたプレイヤーを出入り禁止にする事があったという有りさまだ。
　さらには☆の数を増やそうとするあまり、常連のグループ内でプレイするゲームタイトルを強制するという事にまで発展していった。これは本人がどのゲームをやりたいかに関わらず、より☆が獲得しやすいゲームをやらせるというものだ。これらは店の順位を最優先した全体主義の最たる例だろう。
　大勢が一丸となって一つの目標を目指し力を合わす姿は感動的だが、これらの事実を見ると行き過ぎた情熱は必ずしもプラスに働かないことを示しているのではないだろうか。

現在のハイスコアラー

　現在では☆集計を行なっておらず、店舗間で争う部分が無くなり、単純な個人同士の戦いになった。店舗間の行き来や情報交換も基本的にはプレイヤー個人の自由で、本来のゲームを楽しむ姿に戻ったといえるだろう。
　さらにはトップを争っているライバル同士の軋轢やトラブルもかなり減って、同じゲームを楽しんでいる仲間という感覚が強くなっているように感じられる。
　しかし、☆集計を行なわなくなったことによって熱気や盛り上がりが失われたことも事実だ。

今後への提案

　こうしたプラスとマイナスの両側面がありつつも、昨今のハイスコア事情から☆集計の再開を望む声が高まってきている。しかし、先のような問題なども考慮し、一度は終了したシステムだけに、集計を再開するにはそれなりの納得感が求められるはずだ。
　そもそも、前述したような問題とされること……全体主義による店舗主導のプレイヤーに対する圧力や、そのほか行き過ぎた対応に見られるいさかいなどは、本来のハイスコア集計ルール以前の問題とも考えられる。だからこそ、今回あえて話題をオープンにして、店舗やプレイヤーなどが☆集計に対する理解を再認識する機会を設けさせてもらった。これにより、☆集計に賛同する声が多ければ再開を検討する用意がある。そのために、賛否や意見などを求めたい。
　諸問題が解決するならば、☆集計によってハイスコアシーンは今以上に盛り上がりが期待できると考えている。☆集計に関しては、頂いた意見を参考にして、夏までに結論を出す予定だ。

☆(星)集計への皆さまのご意見をお寄せ下さい

2002年4月号から始まった当コーナーにて☆集計に関する話題を取り上げてきました。その上でぜひ読者の皆さま、特にスコアラーの皆さまが☆集計について考えられたご意見を聞かせていただきたいと思います。本誌202ページに付属しているアンケートハガキ(切手不要)にて皆さまの☆集計に対するご意見をお寄せ下さい。ハガキに賛成・反対とその理由を明記の上投函して下さい。

RULES
最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈4月22日以降(5月20日(日)締切分)から集計開始するタイトル〉

●怒首領蜂大往生……機体別集計は行なわず、合同で集計します。二回目集計(6月23日締切分)から[タイプA、タイプB]の2部門で集計します。また、強化タイプ別集計は行ないません。

■部門別などを行なわず1部門で集計するタイトル
※最も点数が高くなるキャラクターやコースを選択してプレイして下さい。

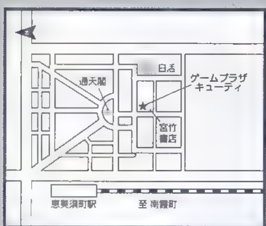
●ルパン三世 ザ タイピング
●メタルスラッグ4
●太鼓の達人3
●ザ・キング・オブ・ルート66

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームプラザキューティ

■住所　大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17
■TEL　06-6632-0170
■URL　―

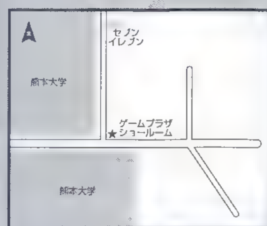


●アクセス方法
開南バス停から徒歩2分

ゲームプラザキューティではシューティング、音楽ゲームが盛んで常連さんたちの中にはインターネットランキングの上位にランクされる方がいます。運が良ければハイレベルなプレイが見られるかもしれません。ぜひ一度ご来店下さい。お待ちしております。

ゲームプラザ・ショールーム

■住所　熊本県熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F
■TEL　096-343-9831
■URL　―



●アクセス方法
熊本大学より徒歩30秒

2D格闘とシューティングゲームが盛り上がっています！　新作も即入荷！　最近は音ゲーも充実して、お昼から大学生でいっぱいです！　50円で2PLAY！　遠征も大歓迎！　スコアラーも常に募集しています（特にシューティングゲーム）！

ゲームタウン・スピリッツ

■住所　山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F
■TEL　083-928-7819
■URL　―



●アクセス方法
山口線 山口駅より徒歩10分

SCロケ（※1）のため全年齢を対象とした機種構成ですが、その割にビデオゲームが充実しています。『ガンダムDX』『オラタン』は対戦も盛り上がっています。『K.O.F.』『ギルティ』『パワスマ2』も人気があります。ゲーマーの皆さまぜひ一度ご来店下さい。

※1：SCロケ……ショッピングセンター内のロケーションのこと

スポラ九品寺

■住所　熊本県熊本市九品寺5-10-15
■TEL　096-372-5700
■URL　―



●アクセス方法
南熊本駅より徒歩10分

『VF4』『ガンダム』が10台ずつ、『IIDX』『ギター』『ドラム』が2セットずつと平日休日問わず大盛況!!　どれもハイレベルなプレイを見られます。低料金とメンテナンス状態も良いです。またゲーム以外でも楽しめますのでぜひご来店下さい。

サブカルチュア

■住所　福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル
■TEL　092-922-9010
■URL　http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/subcul.htm



●アクセス方法
西鉄大牟田線 二日市駅より徒歩2分

誤解の無いようにお願いしたいのは、当店は確かにスロットだらけですが、スロットハウスではありません！　そのため「このリーチ目熱くねぇ？」と目で訴えかけられましても店員は反応しかねますので、お客様各位のご理解とご協力のほどお願いします。

ゲームプラザ白山

■住所　熊本県熊本市九品寺5-15-7
■TEL　096-362-2711
■URL　http://sv.redbit.ne.jp/~plaza/



●アクセス方法
南熊本駅より徒歩10分

ゲームプラザ白山ではビデオゲームのハイスコア集計はもちろん盛り上がっていますが、それだけではありません！　頻繁に各種イベントも行なっていますので興味がある方はぜひ参加して下さい。皆さまのご来店を心よりお待ちしております！

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア
募集
集計店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア8月号掲載）は
5月19日（日）
までに出されたスコアで、
5月22日（水）
当日消印まで有効です。

●**G2020 ジー・ストリーム**
※テストモードからアナライズを表示した際、日付が2002年のもののみ集計対象とします。

●**ギターフリークス7thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。
〈3月18日以降（4月21日（日）締切分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ドラムマニア6thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計します。選曲、コマンドの使用は問いません。

●**頭文字D Arcade Stage**……【妙義右回り、妙技左回り、碓水右回り、碓水左回り、秋名下り、秋名上り、八方ヶ原往路、八方ヶ原復路】の計8部門で集計します。使用車種、カードの使用、モードは問いません。

●**バーチャアスリート**……【100m走、走り幅跳び、砲丸投げ、走り高跳び、110mハードル、槍投げ】の6部門で集計します。使用する選手は問いません。
※連射装置、ボタンの増設、レバーやボタン、入力デバイスの改造は一切禁止。

●**パニクルパネクル**……【お気らく、手ごたえ、エンドレス】の3部門で集計します。※エンドレスは、レベル数優先で集計します。

●**DDRMAX2**……シングルの【スタンダード、ヘヴィ】の2部門で集計します。選択曲やコマンドの使用は問いません。

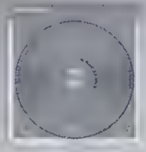
●**ビートマニアIIDX 7th style**……エキスパートコースの部門別【モーニング、イブニング、ユーロ、トランス、ジュエル、ストイック】の6部門で集計します。

アルカディア 2周年

読者プレゼント

なんだかんだで2執念、いや2周年。コレも皆さんのおかげです。というわけでいつもよりよけいにメーカーさんにお願いしました。

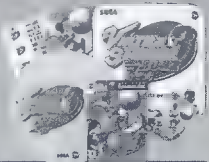
ヒットメーカー様ご提供



『VO4 Ver.7.7』の曲も収録されている、まさに完全版『VO4』サウンドトラックだ。『VO4』ファンならぜひ!

12 電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ -Marsinal- 3名様

アミューズメントヴィジョン様ご提供



ゲームキューブ版『バーチャストライカー3 Ver.2002』を含むまさにスペシャルな内容だ。

11 バーチャストライカースペシャルセット 3名様

ケイブ様ご提供

まず分かってほしいのはケイブさんが多く排出するのは敵弾ばかりじゃないってこと! 読者プレゼントたってどれもラスボスクラスだ。敵弾と違って当たることを祈っておれ!!



4



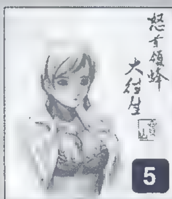
3



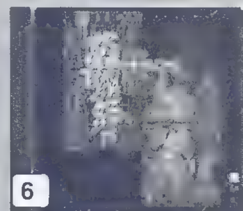
2



1



5



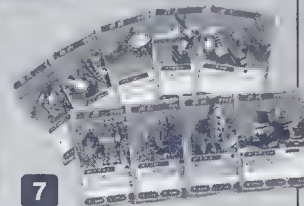
6



10 9



8



7

※イラストはイメージです。実際はゲームロゴ等が入ります。また9番のポスターには開発者のサインが入ります。

1	怒首領蜂大往生 掛け軸 1名様	6	怒首領蜂II/怒首領蜂 サウンドトラック 5名様
2	プレイステーション2ソフト「スノーボードヘブン」 5名様	7	怒首領蜂大往生 トレーディングカード8枚セット 5名様
3	キャラクター色紙「SHOTIA」 1名様	8	プレイステーション2ソフト「ヤンヤ カバジスタ」 5名様
4	キャラクター色紙「LEINYAN」 1名様	9	怒首領蜂大往生 開発者サイン入りポスター 1名様
5	キャラクター色紙「EXY」 1名様	10	怒首領蜂大往生 ポスター 5名様

ナムコ様ご提供

いつもお世話になっているナムコさんからはプライズ、オリジナルグッズのほかにも、『湾岸ミッドナイト-R』ポスターもプレゼント。ナムコファンなら押さえておきたい一品だ。ハガキに祈りを込めて応募してくれ!



14 13



15



16



18 17

13	どこでもいっしょ メモホルダー 6名様
14	どこでもいっしょ つながるマスコット5名様
15	湾岸MIDNIGHT-R ポスター 5名様
16	太鼓の達人3CDケース ピンク/青 各2名様
17	ドラゴンクエスト プライズセット 1名様
18	ドラゴンクエスト プライズセット 1名様

コナミミュージック様ご提供

21 ポップンミュージックアーティスト大集合参加アーティストサイン色紙 各1名 計7名様
※番号と一緒に以下のアーティスト名を書いて下さい(フレディ波多江、good-cool feat.すわひでお、長沢ゆりか、パーキッツ、ミッキー・マサシ、Sana、新堂敦士)

超豪華! 「ポップン」ファンにはたまらない物ばかり集めました。ハガキ1枚じゃ足りないかも!

19 ポップンミュージック Tシャツ 2名様

20 ポップンミュージック CDケース 1名様

バンダイビジュアル様ご提供



表紙を開けばさくらちゃんと観音さんのサインが! でももったいなくてページを開けないかもしれないね。

27 野川さくらさん&吉崎観音さんのサイン入り「アーケードゲーマーふぶきORIGINAL」3名様



ただの販促ポスターじゃあないぜ! GOLIさんのサイン入りなのだ。「IIDX」ファンはぜひ応募しよう。

26 GOLI氏のサイン入りビートマニアIIDX7thstyleポスター 1名様

コナミ/コナミマーケティング様ご提供



超カッコイイ『モンゲーII』バンダナ。しかもマップとしても使える優れ物なのだ!

25 モンスターゲート2 オリジナルバンダナ 5名様

※25番の画像はイメージです。実際はGOLI氏のサインか入ります

サイトロン様ご提供

ゲームのサントラといえばサイトロン。そのサイトロンさんからはCDとボールペンセットをいただきました。

22 サイトロン 1996~1997 スペシャルCDサンプラー 2名様

23 サイトロン 10th Anniversary スペシャルCDサンプラー 2名様

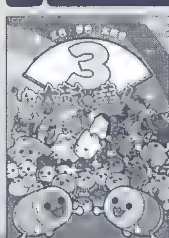
24 10th Anniversary&GAME SOUND LEGENDS特製ボールペンセット 5名様

締切 5月15日(水) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

編集部提供

32 太鼓の達人3折り目無しポスター 10名様



今回のポスターは「太鼓の達人3」だ!! 部屋に貼れば、にぎやかな雰囲気を演出してくれるぞ。

アフロ投稿常連「KE-I」君による「ぐわんげ」の柊 小雨ちゃんのイラストがかわいい!



31 アルカディアオリジナル クオ・カード 10名様

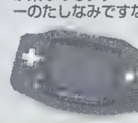
※イラストはイメージです。実際はアルカディアのロゴ等が入ります

30 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様



コレさえ持っていれば「F-ZERO AC(仮)」の準備は万事オッケーだ!

いつでもどこでもコレさえあればゲームが楽しめる。ゲーマーのたしなみですな。



29 ゲームボーイアドバンス 4名様

グルーヴコーポレーション様ご提供

28 ナコルル~あのひとからのおくりもの~ポスター 5名様



アニメ『ナコルル~あのひとからのおくりもの~』の情報は56ページをチェック!

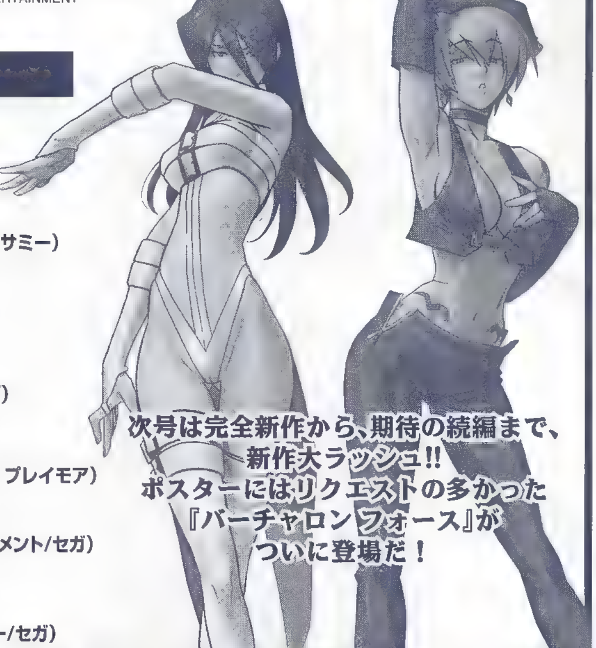
「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb!」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ!」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb!」と記入して下さい。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

『電脳戦機バーチャロン フォース』B2ポスター付き

イラスト レイジ・オブ ザ ドラゴンズ
© EVOGA ENTERTAINMENT



次号は完全新作から、期待の続編まで、新作大ラッシュ!! ポスターにはリクエストの多かった『バーチャロン フォース』がついに登場だ！

新作情報

ソウルキャリバーII（ナムコ）

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイト・カーニバル（アークシステムワークス/サミー）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）

ポップンミュージック8（コナミ/コナミマーケティング）

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
（開発：ノイズファクトリー/エボガエンタテイメント・販売：サンアミューズメント・発売：プレイモア）

The House of The Dead 3（ワウ エンターテイメント/セガ）

DEMON FRONT（IGS/アルタ）

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）

攻略 怒首領蜂大往生（ケイブ/AMI）／メタルスラッグ4（メガエンタープライズ/サンアミューズメント）／バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／beatmaniaII DX7th style（コナミ／コナミマーケティング）／dogstation（コナミ／コナミマーケティング）／DDRMAX2 DanceDanceRevolution7thMIX（コナミ／コナミマーケティング）／湾岸ミッドナイトR（ナムコ）／頭文字D Arcade Stage（セガ・ロッソ/セガ） ほか

次号7月号No.26は 予価650円
5月30日(木)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4
「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いて下さい。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆投稿作品についての注意
・基本的に未発表の作品に限ります。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品を、HPなどで発表する場合は、投稿した日から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせて下さい。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3M以内になるようにして下さい。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）を使用して下さい。また、自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超える作品は、郵送で送って下さい。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と一緒に、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付して下さい。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにして下さい。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※7月号（NO.26 5月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

8月号（No.27 6/29発売号）への投稿締め切りは……
5月20日(月)必着

9月号（No.28 7/30発売号）への投稿締め切りは……
6月20日(木)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「私のゲーセン癖」

●ゲーセンでの癖といえば、やはりプレイするより周りのプレイヤーの進度を見てしまいますな。どのあたりで詰まっているのか、どのキャラの対戦が多いのか。知らず知らずのうちにリサーチめいたことをしてみたり。あと両替銭は必ず確認しますな。あとレゲーや旧作が入れ替わっちゃってないかを気にしますね。(猿渡)

●初めてプレイする脱衣麻雀は、絶対に最後までやる。要はパリコン。おもむろに灰皿片手に両替機で一気に札をくずす。脱衣麻雀歴16年の経験上、どんなに高いランクでも30コイン突っ込めばいける。保険も含め、40回分を一気に両替し、居座る。1コインクリアを目指すのは、その後さね。(麻雀の実力は十級以下の箱電)

●50円のゲーセンに行くのですが、激しく100円ずつ両替します。その激しさに「両さん」と呼ばれているかどうかはともかく100円ずつです。400円入れて「50円×8」なんて滅相もない!! いつ閉店時間に及ぶような連勝を始めるか分かりませんし、地震とかで逃げ出すときに重いじゃないですか。(杉田)

●とりあえずゲーセンノートが置いてあったら見ますね。以前国分寺のゲーセンで、ゲーメストライターのカタリがいたのを見付けた時はビックリしました(笑)。上手い絵・文章があれば和みますし、逆に荒れたノートだとゲーセンに対する印象も悪くなります。管理はゲーセンが責任を持ってやってほしいですね。(マッスル北裏)

●阪神が意味不明に強くて最高です。さらに、セルティックスも微妙に強くていい感じです。あ〜こんな後記、次は何年後に書けるようになるんだろ……。ところで(ヒロ内藤風)、ボキのゲセっ癖(へき)ですが、よくライター忘れます。あとタバコもよく忘れます。(イタキョー@釣り汁漏れ中)

●ゲーセンに入ったら、まずは自販機で紅茶花伝(別名：ちゃっきー汁)を購入。無ければコーヒー系。その後両替機で千円札を崩したら、右ポケットに百円玉を収納。ここまで安定行動です。あと、対戦中はヤニを吸う量がハンパなく上昇します。周りにも同じ症状の人がいるけど、何でだろ。(マジン@ジャッキー七段)

●ゲーセンで遊んでいると、小腹が減ってくるのは必然。というわけで、「コッペパンのジャム(小倉もアリ)&マーガリン」さまと「ビタパラ」さまの出番です。ま、10年ぐらい前の話なんですけどね。いや〜、本格的にそれだけしか食べてなかったなぁ。久しぶりにゲーセンでおやつ食べてまったりしたい感じ。(河野)

●取材でゲーセンに行きました。私の斜め後方には「柵太郎」というヤツがいます。取材を終え、一杯飲んでから、仕事中に目を付けておいたゲーセンに向かいます。その斜め後方には「柵太郎」というヤツがいます。ひとしきりプレイし、ホテルに戻ります。その斜め後方には……(仕事後は一人になりたいひで)

●技をくらうごとに「キチぃー」とつぶやく、何かミスするごとに「オイオイオイ!」、「もう絶対負けねー」と言って次も同じように負ける、とりあえず「あしっ!」。以上、自分の周りで多用されているログセ。クセが面白いと真似されるので、皆さん注意しましょう。(水戸GGXは熱かった。次は3rd勢ガンバ &ぅ)

●必ずジュースを3本以上飲むとか、レバーの玉をくるくる締めるとか(これは「スパⅡX」時代からず〜っと)、クセ(習慣?)にもいろいろある。ついやってしまうのは、対戦で勝つとタバコに火を点けることかな。実は対戦後に手が震えていたりして。い、いや、恐いんじゃねえんだ! 闘えるのがうれ……(以下略まこっぴち)

●ひとしきりビデオゲームで遊んだ後、メダルコーナーへ。1000円をメダル50枚に替えて、まずは1枚で8ラインにBETできる「ゴールデンフェニックス」をプレイ。適当にメダルを増やしたら、今度はマスメダルを渡り歩いてメダルを使い切る。微妙に増えたメダルは競馬ゲームで万馬券に注ぎ込んで終了。(おじゃ)

●初めて行くゲーセンでは、必ず最初にビーマニシリーズ探します。見つけた場合即プレイ。全部(ポップン最優先)有ったら常連確実でしょう。後はジュース飲みながら、ゲーセンに置いてあるコミュニケーションノートを見たり。でもこれって癖というより巡回ルート?(Sanaとミラクルムーン体験を激しく希望あっくん)

●最近パニクル中毒で仕事に手が付かないあたくしですが、パズルやシューティングで同じタイトルが並んでるゲーセンでは、ひとまずスコアランキングが表示されるまで待ちます。そして、上位スコアの低い方でプレイ。癖と呼ぶには微妙ですが、レバー回しなんてみんなしてるだろし。(阪神マンセー! 黒鉄)

●高校のころ、「ストEX」のザンギで連勝中にレバーの先っちょが飛んでいって以来、スクリュー決めた後は必ずレバっ球を締め直すようになりました。全国のザンギ使いの皆さんは気を付けましょう。あと、ラウンド間は大抵、レバー回してますね……。そんなザンギバカ新人です。(スクリューハメ大好き鎌倉)

STAFF

■発行人 浜村弘一
■編集人 松本秀寿
■編集長 猿渡雅史
■アートディレクター 大里浩二(THINKS NEO)
■デスク 福田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ 北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔
■編集協力(五十音順) 伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／極限堂／閃皇／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C-LAN／Joe／庄司卓／するする／曽之李元帥／田渕健康／垂れ乳戦竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／福田直樹／パチ／パメコ。／福田柵太郎／ボスチキン／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン 久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子(THINKS NEO)／山田由紀子(THINKS NEO)／斉藤岩子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島トオル)
■制作協力 ねび太／ブンブン丸／藤原城嗣
■フォトグラフ Studio Atom
■表紙イラスト (有)ピーコック(原画／吉田大輔 仕上げ／山口友彰)
■イラスト(五十音順) 天野シロ／和泉みえこ／いづなよしつね／今井神／閃皇／塩原バテオ／G=ヒコロウ／すきま俊吾／なりたゆみ／ポポしげみ／ムトウ／夢路キリコ／鷹見雅論
■業務部 青木孝道
■広告営業 阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業 堂前秀隆／酒井朋重／中村重忠

月刊アルカディア 6月号 [No.025]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.025

第3巻 第6号 通巻第25号 平成14年6月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-06

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 6月号[No.25] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜70の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜70の番号の中から選んでください。

1 表紙：ギルティギア イグゼクス
2 F-ZERO in AC
〜F-ZERO AC(仮)+F-ZERO GC(仮) produce by Amusement Vision〜
3 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
4 ギルティギア イグゼクス
5 GGXXアソシエイション イグゼクス
6 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
7 ソウルキャリバーⅡ
8 魔斬-MAZAN-
9 DOG FIGHT-FIRST STAGE-
湾岸ミッドナイトR vs. 頭文字D
開発者対決リベンジ戦
10 ビートレイジングⅡDX
11 ムサビィのチョコマーカー
12 Gストリーム G2020
13 ブランニューアップデイツ
14 アルカディアデータベース
15 ゲームセンターマップ
16 魂を籠める者：アリカ
17 テクニクビート
18 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
19 パニクルパネクル
20 湾岸ミッドナイトR
21 怒首領蜂大往生
22 頭文字D アーケードステージ
23 メタルスラッグ4
24 DDRMAX2
25 ビートマニアⅡDX 7thstyle
26 ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
27 電脳戦機バーチャロン フォース
28 パチャっ子 インフィニティ
29 バーチャファイター4
30 鉄拳4
31 ダービーオーナーズクラブⅡ
32 ロングランゲームズブースター
33 ギルティギア ゼクス
34 ジャンク新聞
35 ふぶきがんばる
36 オールドゲームミュージアム
37 レゲー奥の細道
38 新・STEP UP☆列伝
健太's バーチャフルライフ
39 アーケーダー・ネオ
40 ハードウェアミュージアム
41 全国ゲーセンイベント準備会
42 ジョイスティックトゥルーパーズ
43 ポップンな関係SPECIAL pop'n music
☆アーティスト大集合! ライブリポート!!
44 ブラッディロア エクストリーム
45 ドッグステーション
46 モンスターゲートⅡ
47 プライズワンダーランド
48 メダル「始めてみよう」物語
49 ガンダムメダルシューティング
〜V作戦発動!〜
50 KOFッ子キングダム
51 コスプレ・プレイスタイル
52 そんなんアリカ
53 飛び出せ! ゲル・ドルバ
54 筐体百景
55 アルカディア フロンティアーズ
56 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
57 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
58 設定資料集：怒首領蜂大往生
59 ニューストランスミッター
60 デジタル・ディスク・アーカイヴ
61 街頭電脳遊戯語録
ゲーマー用語の基礎知識
62 猛者通信ぽべソ
63 アルカデ チャット倶楽部
64 パンドラキャラット改
65 アルカディアクーポン
66 ハイスコア全国集計
67 プレゼント
68 次号予告・募集記事
69 エディトリアルデパートメントガゼット
70 ポスター：太鼓の達人3

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13社会人
14自由業
15主婦
16無職
17その他

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番だ! 何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4)も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202(土日祝祭日を除く10:00〜17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ http://www.ascii-store.com/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.25

アンケートハガキ
P.202にある、アンケートの質問を元に記入して下さい。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。
A3.

Q4.本誌198ページに掲載している、ハイスコアコーナーの☆集計についてお答え下さい。
A4. □☆集計を再開することを希望する
□賛同できない ※賛同できないとお答えの方は、その理由を下の自由欄にお書き下さい。

Q5.DVDを再生できる機器をお持ちですか？
A5. □持っている □持っていない

Q6.A5で持っていると答えた方にお聞きします。
1カ月に何本ぐらいDVDソフトを購入しますか?
A6. 本 主な購入ジャンル

Q7.A5で持っていないと答えた方にお聞きします。今後、DVD再生機を購入する予定はありますか?
A7. □近日購入予定 □購入したいが、目処は立っていない □購入するつもりはない

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えて下さい。
A8. 〔 〕ページ〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
名前
電話
住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.025
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メール アドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払
世田谷局承認
149
差出有効期間
平成16年3月
27日まで
（郵便切手不用）

郵 便 は が き

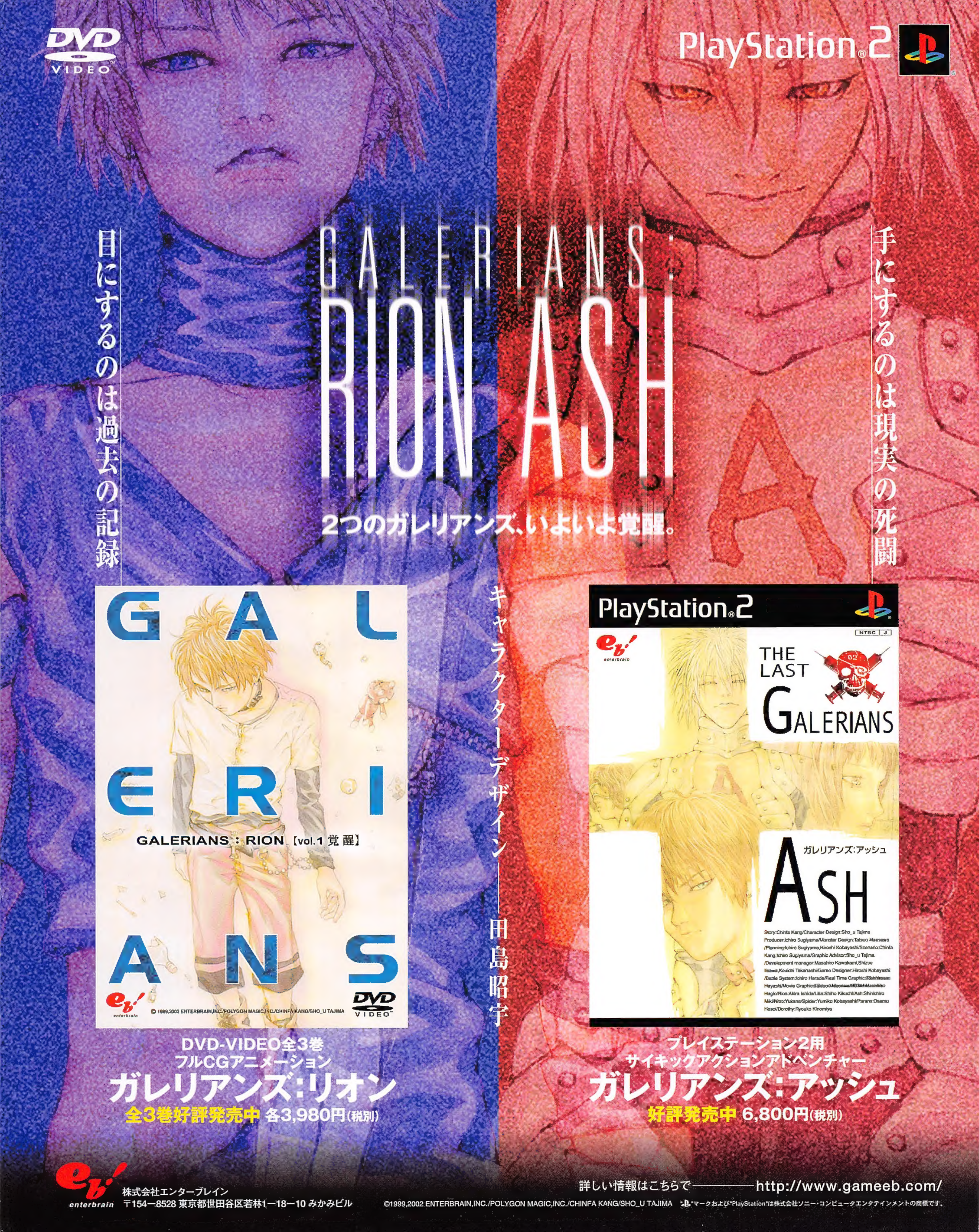
154-8736

149

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.025 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A9.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

Q10.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A10.[ ]
Q11.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A11.[ ]
Q12.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A12.[ ]都道府県 [ ]店
Q13.いつも読んでいる雑誌を教えて下さい（複数回答可）。
A13.[ ]



DVD VIDEO
PlayStation®2
GALERIANS:
RION ASH
2つのガレリアンズ、いよいよ覚醒。
目にするのは過去の記録
手にするのは現実の死闘
キャラクターデザイン——田島昭宇
GALERIANS
GALERIANS : RION【vol.1 覚醒】
THE LAST GALERIANS
ガレリアンズ:アッシュ
ASH
DVD-VIDEO全3巻
フルCGアニメーション
ガレリアンズ:リオン
全3巻好評発売中 各3,980円(税別)
プレイステーション2用
サイキックアクションアドベンチャー
ガレリアンズ:アッシュ
好評発売中 6,800円(税別)
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒154−8528 東京都世田谷区若林1−18−10 みかみビル
詳しい情報はこちらで——http://www.gameeb.com/
©1999,2002 ENTERBRAIN,INC./POLYGON MAGIC,INC./CHINFA KANG/SHO_U TAJIMA
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ARCADIA COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE 月刊アルカディア No.025
平成14年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第6号 通巻第25号
発行人/浜村弘一 編集人/松本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円



雑誌11547-06 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547060651